本期焦点：未来之侧影——谈科幻游戏的创意之光

2月下 特惠价7元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第287期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择









ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

说低俗，谁是低俗？——互联网“反低俗”风暴中的困惑

新品初评：霜刃未曾试——魅族M8智能手机“试客”综合评测/功能全面——华硕RT-G31无线宽带路由器

实用软件：嵌、闪、拼、转图片特效制作

硬件评析：新老平台交替时期的装机攻略

在线争锋：2008中国游戏产业年会报道/网络游戏中的神怪乱谈

前线地带：模拟人生3/生化尖兵/黑道圣徒2

评游析道：浅谈重生的《波斯王子4》

攻城略地：NBA 2K9进阶指导



本期强档攻略
双星物语2

P16 网络时代 重点推荐
助聊有新意，畅聊不可少
——IM辅助工具大点兵

聊天已经是网络生活中不可缺少的一部分，现在就让我们来看看各种IM辅助工具能否让聊天变更畅快吧。



P38 实用软件 重点推荐
良药还是毒药
——接入USB设备的安全法则

如果接入带毒的USB设备就像将病毒注射到电脑上一样，那么我们应该怎样注意接入设备时的安全？



P110 龙门茶社 重点推荐
珍爱生命，紧贴墙壁
——“掩体控”游戏系统纵横谈

“掩体控”代表着动脑子而不是拼热血的玩法已经成为今日动作射击游戏的主流。



P131 攻城略地 重点推荐
NBA 2K9进阶指导

NBA 2K9是任何一个热爱篮球游戏玩家的首选，它会给玩家带来最真实、最有风格且特点要素最丰富的篮球游戏体验。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 刘博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年02月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

制作这期杂志时，恰逢新春佳节，这一期杂志的编辑工作也被分开在春节假期前后2个阶段进行，根据老编"节前要抓紧，节后要紧抓"的最高指示，责编我在向身边各位编辑同事拜年的时候，总不忘了再关照一句："您的稿子……"对方眼见责编大人不仅给人拜年还要给稿子拜，通常都会连忙还礼道："瞧好儿吧您呐！"不过也有与众不同的，那就是拥有读者力量作后盾的林晓姐姐，"读编就要报道读者春节期间的生活，所以读编栏目您还是等春节后再紧抓吧！"看着软盘水量日渐增长，想必读者春节期间泡盘子的人不少，那个生活五彩缤纷啊，附带给软盘（bbs.popsoft.com.cn）做个广告……

在这一期杂志的制作过程中，除了过春节这件最大的喜事外，还有不少热闹事儿发生——首先是有一个可以免费观看贺岁大片《赤壁（下）》的机会摆在大家面前，但是在老编最高指示及本责编强大影响力的作用下，最终无一人能抽出时间前往，令责编我心中暗喜，看来圆满完成本期制作任务必易如翻掌也。

再有就是某日8神经被一位机灵的读者约见，欲一较"实况足球"之高下，最后却因所有电脑全被本责编气场占用而作罢。后来该读者发帖说："实地感受了一下诸位小编的工作环境，因得知各位正在加班加点进行下月刊物编辑，所以没好意思打扰林晓JJ，只是把8神经同学拉出来打扰了一下……希望各位工作同时注意休息，感觉8神经同学已经与世隔绝很久了……"在此我替8神经感谢读者对他的关心。对了，"机灵"这个荣誉称号正是8神经授予该读者的。

还有一件有趣的事就是林晓在网上发现有"大软"1月中旬刊被高价出售，卖价1万元，看其销售记录显示还真有人买了，着实令众人称奇。某编观后喃咕曰："早知若此，当初俺就该设法多囤几册，也可算是投资了……"

多日不见的冰河终于带病从寒冷的青岛回来了，他从"2008中国游戏产业年会"上带回来1块沉甸甸的中国十佳游戏媒体金凤凰奖牌。看到某几个好奇心强烈的家伙正在琢磨奖牌上那只金色大鸟身上是不是真的附有一层Gold，责编我立刻冲上去一声断喝"护牌！"，劈手夺过献予老编。关于本届游戏年会的具体情况，请看本期"在线争锋"栏目中冰河的深度报道。

本期责编：Cross

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
云南	刘江林	安徽	王棕
河北	魏安	山东	孙玺涛
四川	陈新升	黑龙江	钟国
新疆	李蓬德	上海	管生玄
山东	岳俊良	浙江	林祥国
福建	郑亚骐	河南	李英俊
江苏	杨士宗	吉林	王鹏
浙江	毛国宏	河北	向彬
山西	张帆	江苏	郭鹏
山东	李林一	新疆	李劲松



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）



霜刃未曾试
——魅族M8智能手机
“试客”综合评测

■晶合实验室 壹分





M8是一款令人印象深刻的产品，硬件方面具备成为一款好手机的硬件条件，虽然软件方面还存在一些问题，但对于喜爱音乐和视频欣赏的用户来说，拥有全面的格式支持和良好播放效果的M8是个值得考虑的选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：魅族（MEIZU）
上市状态：已上市
售价：2380元
附件：耳塞/充电器/数据线/驱动光盘/说明书等
咨询电话：0756-6120888
推荐：资金充裕的用户

魅族M8是一款充满争议的产品，从公布研发计划开始直到最终产品面世的两年时间里，针对M8的评论始终是众说纷纭，无可否认的是魅族在M8的操作界面、操控方式和外观设计中极力模仿苹果的iPhone，但由于M8的软件内核与硬件配置和iPhone并不相同，加上营销思路和品牌文化的差异注定M8与iPhone只是“形似”而非“神合”。



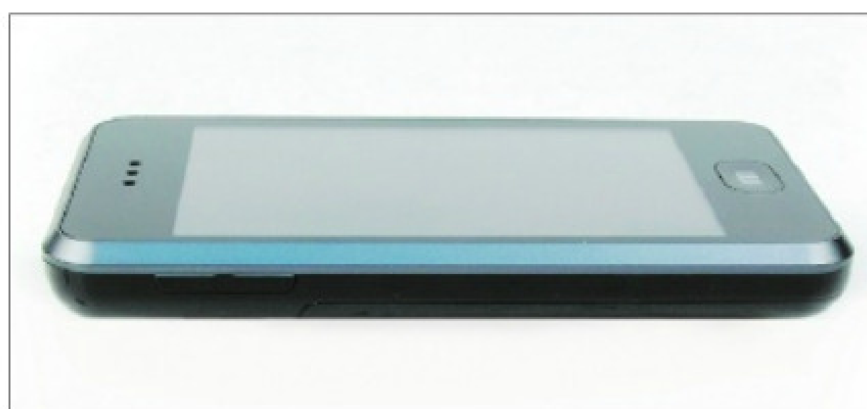
M8的主界面与iPhone很相像

新的评测方式

本文结合了晶合实验室工程师的评测和“大众试客”成员Chris520140在“试客专区”中发表的试用报告，通过不同角度让大家了解到魅族M8的真实情况。晶合实验室和Chris520140的体验样机均属刚刚面世的公版测试样机，但已经配有完整的附件和销售包装，硬件方面的完成度很高。

外观与硬件配置

M8从外观上看与iPhone的相似度很高，采用平板式设计，整体风格简洁大方。不同的是M8整体配色以黑色为主，背面轮廓比较方正，产品尺寸比iPhone略小，投影面积为108mm×59mm，只是厚度达到12mm略高于iPhone。机身正面是一层高强度的透明材质，用于保护屏幕，边框为用金属材质，加工工艺很好，背部外壳则是抛光处理的塑料材质。



侧面轮廓

M8采用三星的ARM11处理器，型号为S3C6410XH-53 0810 ARM，主频为667MHz，无线通信模块为三星SWL-2480，送测样机内置容量高达8GB的三星闪存，配备1100mAh的锂电池。另外，根据官方公布的资料，未来这款产品还将有白色版本上市，并提供4GB和16GB闪存版本。



M8正面覆盖一层高硬度透明保护壳

M8正面空间基本被一块宽大的3.4英寸电容触摸屏幕占据，屏幕分辨率高达720×480，发色数为1600万，显示比例为3：2，而不是大部分智能手机常用的4：3或iPhone的16：9。魅族官方表示采用这种特殊比例的原因是为了更好的照顾视频播放的效果，无论是播放常规的4：3还是16：9视频的画面变形和画质损失都比较小。

屏幕上方是3个圆形扬声孔，扬声孔上方还隐藏着3个光线感应器，用于自动调节屏幕亮度。屏幕下方是椭圆形的“M”功能键，按键略微凹陷以贴合用户的手指。由于采用触控操作方式，M8的控制按键非常少，电源开关位于机身顶部，音量调节按键位于机身左侧，右侧则是音乐播放快捷键。由于电容式触摸屏的工作原理与常见的压感式触摸屏不同，因此M8没有提供触控笔，和iPhone一样，全部操作必须利用手指完成。


屏幕下方的“M”键



1200mAh锂电池

操作系统与控制界面

M8的操作系统由魅族基于微软Windows CE6.0内核自行开发，而非常见的Windows Mobile系统。这两种系统的内核其实是完全相同的，Windows Mobile系统专为智能手机开发，成熟稳定，但在外观和功能的定制方面限制颇多，授权方式也比较死板，产品最终销售前要通过微软的相关认证，对OEM厂商来说成本相对较高。Windows CE的授权方式更为灵活，根据国外网站的报道，Windows CE系统内核的大批量授权费用仅3美元/套，仅使用Windows CE系统内核的产品也无需通过微软的认证，更重要的是允许OEM厂商自定义外观界面、功能模块等项目，显然更符合魅族的要求。


音乐播放器界面


电话拨叫界面


输入法界面

Windows CE系统为M8带来的好处显而易见，魅族打造出了与iPhone极为相似的漂亮界面，在功能上也根据产品定位进行了调整，无论是图标、输入法还是音乐播放器、图片浏览器等一一克隆，多点触摸操作的方式也与iPhone相同，音乐播放器还加入了对APE、FLAC等无损压缩格式的支持。

凡事都是有利有弊，Windows CE系统的问题是可用的第三方软件较少，目前大部分开发商都是针对Windows Mobile进行软件开发，许多现成的软件都无法在M8上正常运行。同时软件安装也不方便，M8无法安装在PPC上通行的cab或exe格式的软件，用户只能寻找免安装的绿色软件使用。好在目前魅族官方网站提供了部分常用软件的下载，送测样机预装了音乐/视频播放器、图片浏览器、计算器、便笺、网络浏览器（基于Opera开发）等常用软件，但没有游戏、GPS等其他软件，希望随着M8 SDK中文版软件开发工具包的发布，这一问题能得到解决。

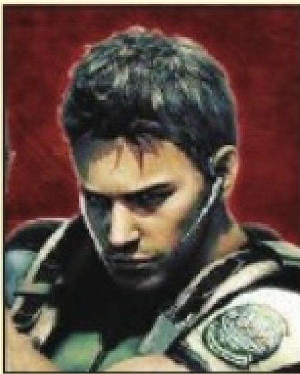

小巧的充电器，通过USB数据线与M8相联

使用感受

来自Chris520140的试客手记

外观界面（9.0分）：总体来说很漂亮，但是细节方面还是有Windows CE/Mobile的影子；

操作感受（8.5分）：没有iPhone的淡入淡出效果，触控效果还可以；



软件扩展（5.5分）：应用软件实在太少；

续航时间（7.5分）：电池待机时间最多就是两天；

机身做工（9.0分）：虽然后盖打开不方便，还容易掉漆，不过整体做工很好，严丝合缝；

音/视频播放（9.0分）：支持无损音频格式，大尺寸屏幕观看影片比较舒服。

优点：

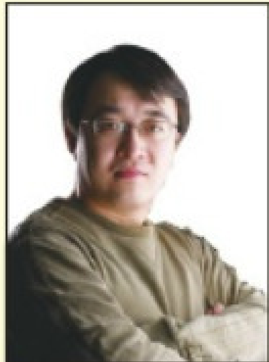
总的来说M8是一款不错的手机，性能很强，上网速度不错，用户界面做得挺漂亮，产品整体做工也很好，在视频/音乐播放方面的表现也很突出。

缺点：

虽然M8的硬件配置从最初公布的800MHz处理器/1500mAh锂电池“缩水”为667MHz处理器/1200mAh锂电池，但我认为这些对用户来说影响

不大，唯一可惜的是那块支持1600万色的屏幕，由于采用了Windows CE系统实际显示只有65 000色……另外M8的Opera浏览器不太好用，流量计算也存在问题。另外M8的应用软件匮乏，很多自带软件也不好用，录音/拍照效果都不尽人意，操作感受也不如iPhone那么流畅。

来自晶合实验室的使用感受



外观界面（9.0分）：界面与iPhone相似度极高，美观漂亮，很有吸引力；
操作感受（7.5分）：整体操作感较好，偶有反映迟滞和定位失准的问题；
软件扩展（6.0分）：软件安装不便，产品刚刚上市因此第三方软件较少；
续航时间（6.5分）：正常使用下电池勉强可支撑两天；
机身做工（9.0分）：做工精致，用料十足，M8的硬件基础超过了大部分同档产品；
音/视频播放（9.0分）：支持无损压缩音频和多种文件格式是其亮点，播放效果也很令人满意。

缺点：

一味的模仿无法成为一流企业，也无法孕育出一流产品，要提升品牌文化和产品竞争力，必须加强对知识产权的尊重和重视，踏踏实实提高自身的研发设计能力。M8的硬件配置令人满意，问题主要出在软件系统中，如：显示内容的缩放和旋转不够流畅，缺少必要的动画效果过渡；浏览WAP网页时显示尺寸过小，没有显示尺寸、字体大小的自适应调整和记忆功能，用户必须反复进行放大、缩小的操作，费时费力；另外，在测试中还曾遇到几次死机、呼入电话无响应、拨打电话时黑屏等问题，我们还发现送测样机在充电时屏幕无法关闭，始终显示固定的充电图像。

优点：

国内很少有同类企业能如此专注地投入一款产品的研发中去，魅族的决心和毅力都是罕见的。M8克隆了iPhone的界面和操控方式，可以滑动选择的歌曲目录和图片库，手指拖动图标的解锁方式以及最受关注的多点触摸控制——通过两只手指放大或缩小当前显示的图片/网页等，另外还能根据手机的横置/竖立状态自动旋转显示内容，这些都是令用户喜爱和着迷的地方。M8的屏幕显示效果很不错，虽然受Windows CE内核的限制屏幕发色数降低，但色彩表现自然通透、画面细腻，可视角度和屏幕亮度也令人满意。音乐播放器不仅支持多种无损压缩格式，音质表现也很不错，耳机输出有最大音量限制非常贴心，外放扬声器的音量也很充沛。

蝶翼轻舞
——Tt Fanless330显卡散热器

■晶合实验室 壹分

Tt Fanless330采用4条6mm热管连接大型的铝合金散热鳍片和纯铜底座，官方资料显示最高可适用于GeForce 9600或RADEON HD3850级别的显卡，有望改善被动散热系统只能用于低端显卡的局面。

这款产品采用整体镀铬工艺，外观漂亮且不易锈蚀，铝合金散热片将整体重量控制在260g左右，不会给显卡造成太大负担，纯铜底座与显示核心的接触面经镀铬处理后显得更加光滑。Fanless330的散热鳍片由3个部分组成，共计106片，除正面的一组大型散热鳍片之外，背面还设置了两组圆弧形的散热鳍片，有助于提高整体散热效率。



背面还有两组散热鳍片

这款产品提供了非常丰富的附件，考虑到各种显卡显存位置和数量不同，附件中提供了13个显存铝合金散热片，可满足主流显卡的要求。为适应不同核心尺寸的显卡，Fanless330的扣具设计颇为灵活，能够支持4种不同间距的安装孔位，紧固用的螺丝与螺母质量也很不错，并提供了垫片以防损伤显卡。

我们在一块公版的GeForce 9600GT上试用了这块产品，满符合运转时最高核心温度被稳稳控制在50℃以内，成绩甚至优于显卡自带的风扇散热，值得资金充裕的玩家选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：Tt（Thermaltake）
上市状态：已上市
售价：418元
附件：扣具/螺丝/说明书等
咨询电话：010-82883159
推荐：资金充裕的中高端用户





这款产品的外观设计简洁大方，发热量控制也算适中，测试中性能表现稳定、功能齐全、价格定位也比较合理，非常适合主流家庭用户、SOHO用户使用。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：200元
咨询电话：800-820-6655
附件：电源适配器/说明手册等
推荐：主流家庭用户

功能全面
——华硕RT-G31无线宽带路由器

■晶合实验室 壹分

华硕RT-G31外观设计简洁美观，由于无线宽带路由器往往发热量较高，所以乳白色的顶盖中央设置了密集的矩形散热孔，散热孔底部的凹陷设计可在兼顾散热效果的同时减少灰尘进入内部的几率。顶盖的下沿覆盖有一层透明塑料，各种功能和信号指示灯都隐藏其下，并在指示灯的上方印刷了对应的图标，开机之后图标投射出柔和的光线，非常适合家居环境。



指示灯标识

这款产品的底壳采用深咖啡色工程塑料制造，长条状散热孔覆盖了底壳的正面和左右两侧，进一步提高散热效率。在橡胶垫脚的下方还设置了壁挂安装孔，天线可在水平和垂直位置上90°旋转，便于用户将其安装在墙壁上，非常方便。

它采用主频为180MHz的Realtek RTL8186芯片作为处理器，交换机芯片为RTL8306SD，RTL8225无线信号发射/接收模块隐藏在金属屏蔽罩下，三枚Realtek芯片形成一个完整的2.4GHz无线解决方案，支持IEEE 802.11b/g无线传输协议，最高理论传输速度可达54Mbps。G31板载8MB内存和2MB闪存，在同档产品中属于较高配置。Realtek的无线解决方案具有性价比高、工作稳定、功能全面的特点，非常适合家庭和SOHO用户使用。


Realtek RTL8186芯片

这款产品提供了1个WAN接口和4个100Mbps局域网接口，能满足普通用户的应用需求，值得一提的是它还具备一个独立的电源开关，这是低档无线宽带路由器中罕见的。G31同时还提供了堪称同档产品中最丰富的软件功能，支持MAC地址克隆、无线转发、输出功率控制等多项功能，并且还提供了无线WDS（分布式系统）和WPS功能的支持。


提供了独立电源开关和4个LAN接口

无线WDS功能允许用户通过无线方式串联多个路由器，籍此扩大信号的覆盖范围，对于居住空间较大、房间较多的用户来说非常方便。而WPS功能通常只见于支持IEEE 802.11n 2.0传输协议的无线路由器中，这项功能可以快速建立客户端到路由器的连接，对于小型的办公环境非常适用。略显遗憾的是G31的WPS功能设置较麻烦，需要事先进入控制菜单进行配置，不如大部分中高端产品单独设置一个按键的方式快捷。

我们在一间约15m²的居室中测试这款产品，路由器与终端之间没有障碍物阻隔，G31的性能表现中规中矩，上传/下载速度接近，且在持续传输中波动较小，其中10 Pair的上传/下载平均速度达到23Mbps。



功能设置全面实用，超过大部分同档产品



说低俗，谁是低俗？
——互联网"反低俗"风暴中的困惑

■本刊记者 冰河

"我私下和您透露一下，今晚的节目相当低俗。"

"哈哈哈，哥们我就喜欢低俗的，来张票。"

这是多年以前一部名为《顽主》的电影中的一幕。张国立、葛优、梁天扮演的三名上世纪80年代末"待业青年"成立了一家名为"三替"的公司，替人办事，替人圆梦。其中不乏一些看上去很荒唐的事情，例如替人和恋人说分手，为不得志的文学青年颁一个"三T文学奖"等。正如前面所提到的这一幕所表现的那样，因为种种"低俗"的内容，这部根据王朔的同名小说改编，米家山执导的电影一上映就引起了各种争议。尽管它真实表现了当时社会上一群无所事事的年轻人异想天开，貌似荒诞的行为举止，以及由此引起的一系列让人啼笑皆非的故事，当时在市场上获得了热烈反响，并获得中国电影百花奖的6项提名，但其内容上的不循规蹈矩却引来了"胡闹，无聊"的抨击，最终未能获奖。该片的演员葛优、张国立、梁天后来都成了中国电影不可缺少的骨干力量，当他们回顾起这部电影时，依旧坚决认定这是一部出色的作品，只是它不符合当时的思想环境。社会舆论不能接受这种看上去"不求上进"的行为在公众前得到如此展示，并且还获得热烈掌声。该片的导演米家山后来淡出中国影坛，而另一个看上去"很不靠谱"的导演冯小刚接过了米家山的班，继续将王朔的小说搬上银幕。在经历了《月亮背面》《永失我爱》的挫折之后，最终冯小刚以一部《甲方乙方》等到了他的春天。有意思的是，《甲方乙方》在内容上似乎与《顽主》一脉相承，葛优再次扮演一个从事"圆梦"的角色，为社会中种种心存幻想却始终不得志的人圆梦。只是冯小刚处理得更加温情一些，而且世易时移，中国社会再也不会对"大款哭着喊着要到山沟里受穷"这样的事情视为荒诞无聊。不过《甲方乙方》延续了《顽主》的命运，尽管在票房上创造了当时国产电影的奇迹，并揭开了中国电影"贺岁片"的序幕，却依旧未能在各种电影奖项上获得官方认可。这种"类胡闹贺岁片"的命运直到冯小刚改变戏路，以一部描写战争与普通人命运的类主旋律电影《集结号》后，才有幸获得电影奖项的认可。只是时至今日，很多人都还会时常重温冯小刚最早的三部贺岁电影《甲方乙方》《不见不散》《没完没了》，并坚定认为这是他最好的作品，一点都不"低俗"。

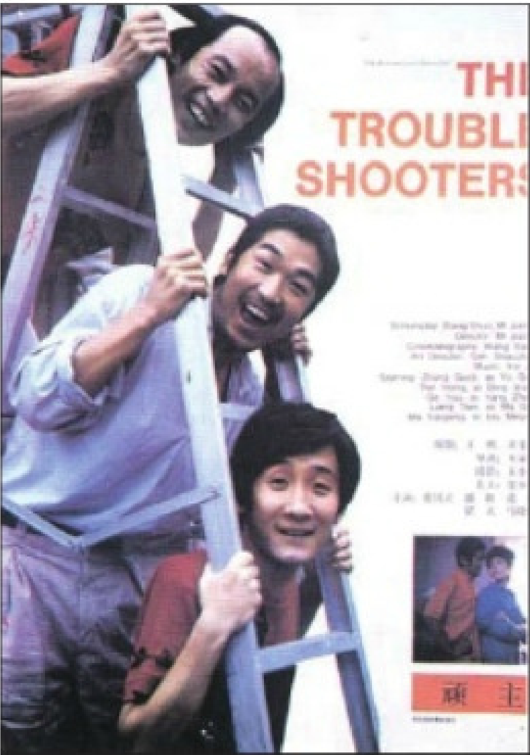
其实"低俗"这个概念自古便存在，只是在不同的时代，它有不同的含义。在春秋战国时代，商人和商业是一个"低贱"的行业，所以才有孟母见到年幼的孟子学着邻居叫卖而迁居的"三迁"趣话，在明清乃至后来的民国时期，"戏子"同样是个"不入流"的行业。而在现代，商业和演艺圈却成了普通人趋之若鹜的热点。尽管"低贱"和"低俗"并不完全是同一个概念，不过这充分说明，随着时代的进步，过去很多不为人所接受的事情，慢慢也会被视为正常。而那些真正下流庸俗的东西，还是会被时间所淘汰。同样是相声，人们念念不忘的是侯宝林、刘宝瑞这些大师的作品，而"胳肢人逗笑"的作品则早已不知被遗忘在哪个角落。

值得一提的是，2009年春节之际，中央电视台新闻频道的"电影过年"栏目中，以"市井民生"为主题，将《顽主》与《甲方乙方》等影片放在一起，评论为"真实表现了中国社会小人物的悲欢离合"。对于这几部电影来说，不乏是一种迟来的认可。所谓低俗或高尚，在时间的面前都失去了颜色，当年的"低俗"如今再看却引来诸多含泪的微笑，而"真实的记录"成为公众最终给予认可的理由。所以正是基于这个原因，在万家团圆，欢度春节的时刻，我们没有无视身边正在掀起的另一场关于"低俗"的风暴，尽管这似乎是个无趣乃至有些难以启齿的话题。但正如前面所谈到的一样，


陈冠希引起的"艳照门"是2008第一低俗事件

“低俗”，这是一个会随着时间而变化的概念。如果不认真对待，一味对现象进行抨击压制，而不对内容进行认真分析，对原因进行深入探讨，那么仅仅依靠一阵一阵的“风暴”，并不能对影响众多人生活的互联网产生长期影响。更重要的是，也许会有一些值得我们珍视的东西，会被以“低俗”之名，消灭在我们的记忆中。其实，这恐怕会是最遗憾的事情。更何况，那些所谓低俗的文字与画面，并不仅仅存在于互联网上，日常生活的影视、广告、报刊杂志中，种种暧昧模糊的内容也充斥于各个角落。与其仅在互联网上大动干戈，不如让公众认识到“低俗”内容产生的缘由，从意识上消解它。当人们的心态明白了什么是真正的高雅，那么所谓低俗的内容，自然也就没有了生存的余地了。

一.风暴中的杂音



《顽主》，曾经备受争议的“低俗”文化典型，如今已经被社会所宽容接受

这次名为“反低俗”的专项整治行动具体开始于2009年1月5日，当日国务院新闻办、工业和信息化部、公安部、文化部、工商总局、广电总局、新闻出版总署等七部门联合宣布通告，将在全国开展整治互联网低俗之风专项行动。通告表示“此次专项行动将持续1个月，确保在春节前见到成效，并逐步建立长效机制。会议要求各地各部门严格执法，敢于碰硬，对在网上传播淫秽色情信息和低俗信息的不法分子，要依据有关法律法规和管理规定严肃处理。对屡教不改、影响恶劣的网站，要曝光一批、处罚一批、关闭一批，绝不姑息迁就。”通告最后附加了第一批遭到点名批评的网站，谷歌、百度、新浪、搜狐、网易等知名网站均名列其中，从一个侧面显示了此次七部门对互联网“反低俗”整顿的决心。随后第二批、第三批名单不断出炉，猫扑、MSN中国、赛迪、校内网等新老知名网站均“有幸”上榜，一方面说明“低俗”内容在中国互联网流传之广，另一方面也证明有关管理部门这次是要“动真格的了”。到记者截稿为止，有关部门已经公布了六批违规网站名单名单，共计包括69家网站，另已关闭违法违规网站726家。主要涉及的内容集中于有接近色情淫秽内容的图片、视频和文字。

从客观效果上来说，专项整治行动开始之后，互联网上的各种擦边情色内容的确少了很多。当然谁都不傻，新浪搜狐这样的领头羊都落网，其他中小网站总是要有些顾忌的。不过对于互联网的“反低俗”整治行动，虽然主流的反应都是欢迎和赞扬，但也不缺乏质疑的声音。除了对整治行动的效果能持续多久表示怀疑之外，最主要的声音集中在“什么是低俗”“该怎样反低俗”这两个问题上。而这两项质疑，也的确点到了整顿行动中的不明之处。

所有质疑中的首要热点是搜索引擎网站上了整治名单，众所周知，搜索引擎网站自身并不产生内容，只是根据关键字将网站信息进行集中性展示，它所涉及的“低俗内容”并不来自于它自身，而是来自于整个互联网。说到底，搜索引擎网站只是一面镜子，如果说因为镜子里反射出不堪入目的内容，就砸了镜子，那么镜子似乎有些太冤枉了。而且搜索引擎网站也对搜索内容做了屏蔽和管理，以谷歌为例，在搜索任何内容时，网页的最下方都会提示：“据当地法律法规和政策，部分搜索结果未予显示”。作为需要搜集整理整个互联网浩如烟海信息的重要渠道，搜索引擎不可能对所有网站的内容都进行一一甄别，总会有漏网之鱼出现，如果因为这些漏网之鱼而殃及整个搜索引擎网站，那么显然有些不合情理。

其次是对官方公布的“低俗内容13个主要方面”中部分标准的质疑。例如其中第5条“全身或者隐私部位未着衣物，仅用肢体掩盖隐私部位的内容”，这个标准适用于色情图片，同样也适用于人体艺术图片。如何区分这两者并无定义，那么人体艺术图片是不是也要无辜遭殃呢？再例如第12条“非法‘性药品’广告和性病治疗广告”，其中的内容主要有两个关键字：“非法”和“性药品、性病治疗广告”。显然，性药品和性病治疗广告并不是重点，依据有关法规和社会需要，这是可以存在的，重点在于“非法”。而“非法”本身就说明了内容的不合法，根据有关法律法规早应该进行打击治理，再特别单列出似乎有重复之嫌。当然“性药品、性病治疗广告”本身的确存在问题，原因在于其部分不堪入目的表现形式。如果根据相关条文，仅仅针对“非法”，而对“合法”却不堪入目的相关广告网开一面，那么整治行动显然就出现了漏洞。引起争议最大的是第13条“未经他人允许或利用‘人肉搜索’恶意传播他人隐私信息”，这显然是针对如“铜须门”“姜岩跳楼门”之类的事件做出的新规定。不过什么是“恶意”，“他人隐私”又包括哪些内容，却没有明确说明。相信这条规定的出台原本用意是好的，但立法者并没有仔细考虑不同人群、不同职业对于“个人隐私”和“恶意”的区别，从而可能导致执行中的一些偏差。例如近年来常见的普通公民针对当地腐败现象和个人的持续曝光，按照规定来说具有针对性和攻击性的“恶意”是一定存在的，但其目的是为了社会公益。而且根据国家新政策法规，公务员的个人财产信息和个人电话都应对公众公开，不再具备“个人隐私”性质。如果这条标准得到严格执行，那么类似于“南京周久耕”这样的公众舆论监督事例将不会再出现。

最难以断定的还是第7条标准“以挑逗性标题吸引点击的”，怎样的标题是具有“挑逗性”，这实在是个见仁见智的问题。社会公众显然会热烈欢迎这条针对“标题党”进行打击的标准，但没有更明确的解释，“标题党”将注定是禁而不绝。



新浪网因存在低俗内容致网友的道歉信

http://www.sina.com.cn 2009年01月06日19:08 新浪网

尊敬的网友：

2009年1月5日，国新办等7部门发起了整治互联网低俗之风专项行动。新浪网因相册和博客栏目对新增低俗内容删除不及时被曝光批评。对于我们存在的问题和由此可能给网民带来的不良影响，新浪网深感痛心并高度重视，立即展开全方位清理，对已被点名或可能存在问题的栏目进行清查、整改和关闭，强化内容监控的工作流程和要求，并严肃处理了相关责任人。

对于网站存在低俗内容的问题，新浪网特向广大网友表示最诚挚的歉意，并郑重承诺：即日起采取一切有效措施，对低俗等有害信息进行完全彻底的清除，自觉抵制低俗之风，净化互联网环境，为打造健康、文明的网络文化而努力。同时欢迎广大网友的监督，若发现有此类问题，随时拨打监督电话(010-82615762)或通过电子邮件(jubao@vip.sina.com)等方式进行举报。

新浪网

2009年1月6日

新浪网因存在低俗内容致网友的道歉信

二.反低俗势在必行


刘正荣副局长

刘正荣副局长提及的“低俗内容的13个主要方面”如下，

1.表现或隐晦表现性行为、令人产生性联想、具有挑逗性或者污辱性的内容；

2.对人体性部位的直接暴露和描写；

3.对性行为、性过程、性方式的描述或者带有性暗示、性挑逗的语言；

4.对性部位描述、暴露，或者只用很小遮盖物的内容；

5.全身或者隐私部位未着衣物，仅用肢体掩盖隐私部位的内容；

6.带有侵犯个人隐私性质的走光、偷拍、漏点等内容；

7.以挑逗性标题吸引点击的；

8.相关部门禁止传播的色情、低俗小说，音视频内容，包括一些电影的删节片段；

9.一夜情、换妻、SM等不正当交友信息；

10.情色动漫；

11.宣扬血腥暴力、恶意谩骂、侮辱他人等内容；

12.非法“性药品”广告和性病治疗广告；

13.未经他人允许或利用“人肉搜索”恶意传播他人隐私信息。

对于来自舆论的一些质疑，1月23日国务院新闻办公室网络局副局长刘正荣、互联网违法和不良信息举报中心主任李家明就整治互联网低俗之风专项行动接受了中外媒体集体采访。刘正荣副局长首先表示，虽然七部门联合通告中标明的行动持续时间是1个月，但此次整治互联网低俗之风不会是“一阵风”，有关管理部门将认真总结这次专项行动积累的经验，在听取各方意见的基础上，不断完善治理互联网的措施，包括完善法律法规，制定行业规范，健全网站内部管理制度，加强舆论监督，开展公共教育等等。在中国的网民中，19岁以下的占35.6%。网上淫秽色情和低俗内容严重危害青少年的身心健康，也危害中国互联网的健康发展。针对这些突出问题，国务院新闻办、工业和信息化部、公安部等七个部门联合开展整治互联网低俗之风专项行动，目标和目的十分明确，就是为广大青少年的健康成长创造良好的网络环境，使中国互联网更加安全，更加可信赖。而李家明主任介绍说，专项行动开展以来，举报中心共接到公众举报18 590件次，其中对淫秽色情和传播低俗内容的举报占总举报量的77.6%。在近两周的时间里，还接到许多公众来信，纷纷对这次专项行动表示支持，充分说明开展整治互联网低俗之风专项行动是得民心，顺民意的。

而针对“什么是低俗”的疑问，刘正荣副局长指出，整治互联网低俗之风严格依法依规进行，主要依据《全国人大常委会关于维护互联网安全的决定》第三条第五款、《中华人民共和国未成年人保护法》第三十四条、《互联网信息服务管理办法》第十五条、《互联网新闻信息服务管理规定》第十九条、《互联网文化管理暂行规定》第十七条第九款等的规定。关闭网站的程序也是严格依法依规进行的，主要依据《互联网信息服务管理办法》第二十条、《互联网新闻信息服务管理规定》第二十七条等的规定。专项行动一开始就公布了低俗内容的13个主要方面。在确定13个方面内容的过程中，依照法律法规的规定，听取了互联网业界和专家的意见，研究了其他国家的法律规定，归纳了一段时间以来公众举报的突出问题。公布低俗内容的13个方面以来，社会各界的反应是积极的，互联网业界和广大公众是认可的。他强调，提供公共服务应该遵守法律规定和道德准则，对什么是艺术和科学，什么是低级和庸俗，是可以根据多数人的意见作出判别的，有社会标准。



不知按照标准这些内容是否也算低俗

需要指出的是，目前针对互联网进行整顿整治的并不仅仅是中国，就在2008年7月，美国三大网络媒体电讯公司发表公告，联合抵制色情网页，特别注重对未成年人的保护。他们对互联网的情况作了为期7个月的调查，发现了数千个非法色情网站。这些公司共同出资110万美元，研发新的屏蔽技术系统，过滤、封堵和删除色情网页和图片等。这些高科技公司与政府执法机关的合作，被美国媒体称为是一次具有里程碑意义的行动。德国联邦内政部长日前也主张在互联网上安装“反黄软件”，阻止打开色情网站，特别是对浏览未成年人黄色图片的尝试。另外如果是未成年人进入了黄色网站，该软件将根据注册资料作出判断，立即切断网络。澳大利亚原计划于2008年12月24日在其境内互联网尝试实行色情内容全面过滤系统，后因故推迟。这些行动都表明，互联网不良内容整顿并不仅仅是中国互联网需要面对的风暴，这是全球的大势所趋。尽管这场骤然发生的风暴还存在种种缺陷，但对于其用意和行为，还是值得欢迎和鼓励的。

三.波及者说

互联网“反低俗”专项整治活动的初衷自然是为了公众利益，保护未成年人。但是公众和未成年人对此的具体态度，除了众口一词的用户之外，还有其他的意见么？而被卷入整治名单的企业，又有怎样的想法和反应呢？作为专项整治活动的主要涉及者，本刊记者在春节假期“反低俗”风暴正盛之际进行了一番采访。应被采访者本人的要求，这里不披露他们的真名。

“豆包”是某网站的栏目专题编辑，很不幸，此次“反低俗”风暴中他所工作的网站上了名单，而问题就出在他所负责的栏目。没说的，栏目进行整顿，内部批评，对外道歉，该做的也都做了。“豆包”所在的栏目所有编辑被要求学习相关文件精神，留下两个值班编辑，其余人提前放假，过年后再来上班。“豆包”在网上为了春运火车票而拼搏的时候，与同样在博票的记者谈起了他对此次整治行动的感想。

“我觉得，这种管理是对的，应该的，但是效果能持续多久并不好说。甚至悲观一点说，以后肯定会恢复原样。所以我们这次只能说是倒霉，跑慢了当了典型。不过我感觉最多半年，之后该咋样还咋样，最多换个形式而已。”

遭受整顿者竟然有这种看法，这实在有些出乎人的意料。记者追问他得出这种结论的原因，于是“豆包”给记者讲述了低俗内容在网站的产生机理。

“你应该知道，一个网站的生存基础是访问量，反映到数据上就是点击量和流量。这是互联网站生存的基础，‘注意力经济’的说法从互联网兴起之初就已经是公论了，更何况现在是Web 2.0年代，用户创造内容并消费，有更多的人访问，就有可能创造更多的内容，所以每个网站都是点击率决定一切的。要吸引更多的人来访问，就要充分挖掘网站里存在的有效内容，说白了，就是把自认为吸引眼球的文字置顶、放头版。网络编辑的工作，最有价值的就体现在这里。网络编辑也是人，也有自己的道德判断，可是为什么有些所谓低俗的内容就能放在显眼位置呢？还是为了要点击率。大哥啊，大家都是打工吃饭，上头不管你低俗不低俗，每个月的点击率排名评比以下来，你落在后面可能就要下岗。大家都知道低俗的内容更容易吸引人气，所以要见效快，低俗最见效。我们这个行当，很长一段时间日子最容易混的就是图片栏目编辑，只要搞几个擦边图片放频道入口，或者编几个惹火一点的标题，看着流量就刷刷涨上去。反正低俗还没到色情的份上就可以，简单说就是‘不露点’。你看这次整顿，不也就是清理下内容，道歉一下就过了么。等过年后，我们还是要上岗的。”

“豆包”说的并不算是秘密，只是这段陈述并不能充分说明他认定半年后互联网依旧“低俗”的理由。于是记者继续追问。

“因为我们还是要点击率啊，那就是钱啊！对网站来说，盈利永远是第一位的，至于社会责任，用老大私下的话说，‘社会责任需要社会整体来承担，我们只是社会的一部分，要量力而行’。你瞧，老大们就是这么想的。所以即使换了我们这批人也没用，产生低俗的原因不在编辑个人，也不在于某个企业。当大家都这么干的时候，谁不这么干就只有死路一条，你想死么？所以就该咋样咋样了。放假之前开会也说了，将来对于网站内容的处理要‘更注意方法，不要落人口实’。其实很多‘低俗’内容依旧存在，只是被放到了不显眼的地方，不会出现在频道入口而已，这样看上去整个互联网的风气表面上也干净了很多。这是给上头一个面子，表明我们的态度，的确在虚心接受整顿。如果还有内容被点名，可以说是不小心，不会有太大问题的。那么多大风大浪都过来了，这次也能挺过去了。”

未成年人不可避免会成为网络的使用者，但真正适合他们的内容却非常贫乏

“豆包”的回答真实而残酷，“反低俗”之所以这么艰难，一个重要原因就是整个互联网的唯利化。这次“反低俗”风暴效果是否真的不超过半年，现在还不好下结论，这需要时间来验证。希望半年后我们能看到“豆包”的结论是错的。

另外两位与记者进行了认真沟通的受访者是一对父子，与一般家庭中常见的父子总存在代沟的现象不同，老周和小周父子两个却是难得的和谐，这可能源于老周自己也是教育工作者的原因。需要指出的是小周是《大众软件》的忠实读者，而老周也经常看，因此当记者向小周提出采访要求时，竟然意外得到了可以同他们父子两个共同探讨这个话题的回答。不过答应起来顺利，但春节的到来使得老周异常繁忙，直到大年二十九，才有机会前往朝阳区与他们父子二人进行了对话。

对于互联网“反低俗”这个话题，父子二人的意见非常一致：赞成。但随后小周就提出质疑，“什么算是低俗的内容？”显然这个标准定义是解读问题的关键。在了解了标准涉及的13项详细内容后，小周提出了自己的看法。“这个整顿说是为了保护未成年人，不过我看着内容并没有什么特别针对未成年人的设定啊。我今年17岁，转过年就要18岁了，法律意义上来说是成年了。如果说这些东西现在我不能看，那么是不是成年了就可以看了。如果成年了还是不能看，那什么针对成年或者未成年人有什么意义？反正大家都是一样的。”

第一个问题就点到了问题的本质，小周的眼光很犀利。这的确是整个专项整治活动中隐藏的一个尴尬，没有明确对内容进行分级，成年人和未成年人没有区别对待，那么所谓的“为了保护未成年人”的初衷就落在了虚处。成年人拥有什么权利，未成年人又受到怎样的限制，在这个标准中并没有体现出来，这使得整个网民群体似乎都成了“未成年人”。

相对于小周直接的质疑，老周的态度就温和得多。毕竟他作为父亲，忧心互联网不良内容对下一代的影响，因此对“反低俗”是非常赞成的。他认为互联网的结构太复杂，因此相关的管理注定不可能依靠几个简单的标准和规定就一下解决。这次专项整治行动提出的“低俗”判定标准和相关治理，应该是一次全面的尝试，但这一定不会是全部，未来还会根据现有效果和反馈进行调整。

老周刚说完，小周就毫无顾忌对着父亲的发言进行反驳：“我觉得这个问题解决不了，事情发展成这样，主要是两个原因，一个是那些网站的要挣钱，所以搞这些不三不四的内容来吸引人点击。像新浪这么著名正经的网站，体育新闻竟然搞出个‘金刚教’来（**记者注释：***‘金刚教’，源于新浪一位名为‘金刚’的体育栏目编辑，该人才华盖世，每次都能用生花妙笔，将与体育有关或者无关的内容，如因扎吉的模特女朋友海边日光浴，通过充满华丽文字的暧昧描写，引来诸多原本对体育没兴趣的看客。有崇拜者自结一派，名为‘金刚教’，实乃金刚编辑的粉丝团也*），不是为了拉点击又是为什么？另一个原因在于除去这些内容，其他值得认真阅读的内容并不多。就说针对未成年人，请问有什么专门针对未成年人的好内容么？我们那么喜欢《家有儿女》，不仅仅是因为它真的好看，也因为除了这个是给我们看的内容，其他真没有了。”

小周的论断部分内容契合了此前网编“豆包”对于“反低俗”风暴的判断，另一方面也说明，毛主席早年关于文艺创作的论断如今还是适用的，“精神文明的阵地，我们不占领它，资本主义就会来占领它”。只是，如今这个年代，拿什么来占领精神文明阵地，这本身就是个问题。当抄袭者可以堂而皇之成为出版社总编级人物的时候，相信有些阵地也早已被高尚的内容占据了。

对于小周的反驳，老周并没有生气，而是和记者严肃地探讨起了“低俗”内容产生的精神根源。“我不知道你是否知道马斯洛的需求层次理论。这个理论认为，人的需求是分层次的，会随着一个层次的满足而上升到更高层次。这些需求主要体现为生理需求、安全需求、社交需求、尊重需求、自我实现需求五类。自我实现需求是最高等的，也就是我们常说的‘在社会中实现自身的价值’，当然这很难，可以说是一个人一生都在追寻的目标。最低层次是生理需求，包括对食物、水、空气、住宿、性欲这些方面。改革开放30年以来，这个层次的需求，在互联网所能覆盖的地方，基本上都已经得到实现了。空着肚子上网的人不是没有，但相信是极少数。所以人的需求基本就在中间三个层次中沉浮。可是你看，安全需求、社交需求、尊重需求，在如今的都市中，能够得到充分满足么？实话实说，大部分人都没能实现，这不仅仅是自身的原因，更主要是社会变革带来的问题。升学、就业、升职、加薪、创业……残酷的社会竞争无法满足人对安全、社交和尊重方面的需求，所以会退而求其次。既然吃饱穿暖有立足之地还能满足，那么性欲就成了唯一不会填满的无底洞，所以才会有这么多‘低俗’内容的消费者。没有这些消费者的市场拉动，你相信‘低俗’内容能这么流行么？”

老周已经把问题精辟地分析到了这个地步，那么答案也基本就呼之欲出了。

百度贴吧中的新浪金刚吧，号称“金刚”粉丝的聚集地，不过也有前来声讨“低俗”的读者

马斯洛需求层次论简述

马斯洛这样来考究人的需要：即可分成生理需求，安全需求，社交需求，尊重需求，自我实现需求五类，而且遵循依次由较低层次到较高层次。

1.生理需求：对食物、水、空气和住房等需求都是生理需求，这类需求的级别最低，人们在转向较高层次的需求之前，总是尽力满足这类需求。一个人在饥饿时不会对其它任何事物感兴趣，他的主要动力是得到食物。即使在今天，还有许多人不能满足这些基本的生理需求。管理者应该明白，如果员工还在为生理需求而忙碌时，他们所真正关心的问题就与他们所做的工作无关。当努力用满足这类需求来激励下属时，基于这种假设，即人们为报酬而工作，主要关于收入、舒适等等，所以我们在激励时总是试图利用增加工资、改善劳动条件、给予更多的业余时间和工间休息、提高福利待遇等来激励员工。

2.安全需求：安全需求包括对人身安全、生活稳定以及免遭痛苦、威胁或疾病等的需求。和生理需求一样，在安全需求没有得到满足之前，人们唯一关心的就是这种需求。对许多员工而言，安全需求表现为安全而稳定以及有医疗保险、失业保险和退休福利等。主要受安全需求激励的人，在评估职业时，主要把它看作不致失去基本需求满足的保障。如果管理者认为对员工来说安全需求最重要，他们就在管理中着重利用这种需要，强调规章制度、职业保障、福利待遇，并保护员工不致失业。如果员工对安全需求非常强烈时，管理者在处理问题时就不应标新立异，并应该避免或反对冒险，而员工们将循规蹈距地完成工作。

3.社交需求：社交需求包括对友谊、爱情以及隶属关系的需求。当生理需求和安全需求得到满足后，社交需求就会突出出来，进而产生激励作用。在马的需求层次中，这一层次是与前两层次截然不同的另一层次。这些需要如果得不到满足，就会影响员工的精神，导致高缺勤率、低生产率、对工作不满及情绪低落。管理者必须意识到，当社求需求成为主要的激励源时，工作被人们视为寻找和建立温馨和谐人际关系的机会，能够提供同事间社交往来机会的职业会受到重视。管理者感到下属努力追求满足这类需求时，通常会采取支持与赞许的态度，十分强调能为共事的人所接受，开展有组织的体育比赛和集体聚会等业务活动，并且遵从集体行为规范。

4.尊重需求：尊重需求既包括对成就或自我价值的个人感觉，也包括他人对自己的认可与尊重。有尊重需求的人希望别人按照他们的实际形象来接受他们，并认为他们有能力，能胜任工作。他们关心的是成就、名声、地位和晋升机会。这是由于别人认识到他们的才能而得到的。当他们得到这些时，不仅赢得了人们的尊重，同时就其内心因对自己价值的满足而充满自信。不能满足这类需求，就会使他们感到沮丧。如果别人给予的荣誉不是根据其真才实学，而是徒有虚名，也会对他们的心理构成威胁。在激励员工时应特别注意有尊重需求的管理人员，应采取公开奖励和表扬的方式。布置工作要特别强调工作的艰巨性以及成功所需要的高超技巧等。颁发荣誉奖章、在公司的刊物上发表表扬文章、公布优秀员工光荣榜等用段都可以提高人们对自己工作的自豪感。

5.自我实现需求：自我实现需求的目标是自我实现，或是发挥潜能。达到自我实现境界的人，接受自己也接受他人。解决问题能力增强，自觉性提高，善于独立处事，要求不受打扰地独处。要满足这种尽量发挥自己才能的需求，他应该已在某个时刻部份地满足了其它的需求。当然自我实现的人可能过分关注这种最高层次的需求的满足，以致于自觉或不自觉地放弃满足较低层次的需求。 自我实现需求点支配地位的人，会受到激励在工作中运用。

尾声：如何反低俗

中国互联网的“低俗”内容，并不仅仅在近几年才兴起，记忆中自从互联网进入公众生活以来，种种无聊庸俗，乃至色情淫秽的内容就没有消失过。不用说早年的木子美、竹影青瞳等“互联网身体写作者”，就在2008年初，来自中国香港的“艳照门”就曾经掀起席卷中国互联网的“低俗高潮”。而诸如“狂抽猛送，让你上天堂”“激情视频”之类的暧昧广告更是充斥着每个网民的视野。对于此类现象，早在2004年本刊就曾经以《“拉皮条”和“卖春药”的盈利模式》进行过报道和抨击。新闻出版总署、文化部等有关管理部门也在2005年进行了一次集中整顿，当时包括TOM、网易等知名门户网站也都名列其中。3年之后，互联网“反低俗”风暴再起，这说明相关的内容并未因一时的打击而消失，改头换面之后它依旧存在。从这个角度来说，尽管管理者的态度非常坚决，但各种疑惑并不是没有道理。过于商业化的网络环境和过于贫乏的内容，使得仅仅依靠打击并不能解决“低俗”内容的问题。要真正解决互联网低俗之风泛滥，除了网站加强社会责任感，网民提高自我抵制色情内容的能力之外，更为关键的还是要看有关部门如何在打击之外下功夫，可行的方案中，首先要制定一整套明确而有效的网络文明规范和长效机制，减少模糊地带，杜绝“擦边球”的发生。此外还要明确处罚标准，树立惩罚权威。确立探讨新的处罚手段，让违反规定的网站付出足够的代价。最重要的是，鼓励更多“高雅”或者“雅俗共赏”的内容占据互联网，让网民有足够多的消费选择。当阳光洒满互联网的每个角落的时候，那些冰雪自然就会消失了。



不得不说这是一篇很有水准的文字，一场高水平的网球比赛竟然被描写得如此“销魂蚀骨”，让人浮想联翩

反“低俗”，这不是一天或者一年的战争，而是永远。

助聊有新意，畅聊不可少
——IM辅助工具大点兵

■贵州 冰河洗剑

聊天早已是网络生活中不可缺少的一部分，QQ、MSN、Gtalk……各种各样的IM软件任由选择。IM软件并不只是聊天这么简单，还有着许多的应用。但就用户最主要使用的聊天功能来说，有时又嫌有些简单了。那就看看各种各样的IM辅助工具，能否让IM聊天变得更畅快吧！

不想开多个IM软件？——聚合类聊天工具

各种各样的聊天软件太多，国内常见的QQ、MSN，国外的Google Talk、Yahoo、ICQ、AIM等，太多的聊天软件让用户有太多的自由选择，这也导致与朋友联系时，往往不得不同时打开多个聊天工具，在桌面上摆放上不同的聊天软件窗口。太多的聊天软件让操作过于繁琐，同时消耗系统内存与资源，聚合所有聊天软件到一个窗口中早已大势所趋。不过涉及到通讯协议的私密性等问题，聚合性的软件一直在夹缝中艰难地挣扎成长。

一、不同IM互通，Pidgin解决很彻底

Pidgin有许多用户可能没有听说过，不过曾经的聚合性聊天软件Gaim可是大名鼎鼎，Pidgin其实就是Gaim的升级版本。目前Pidgin的最新版是“Pidgin 2.5.2”（下载地址：http://cnpidgin.cn/download.html），Pidgin支持的IM聊天软件非常多，包括QQ、MSN、Jabber（Gtalk）、AIM、Yahoo!、ICQ、IRC、SILC、Novell GroupWise、Napster、SIMPLE、Sametime、XMPP、Zephyr 和Gadu-Gadu等，基本上囊括了常见的各种IM聊天软件，可彻底解决各种IM互通的问题。

◆小提示：

Pidgin（Gaim）是模块化的即时通讯客户程序，源码公开，将各种聊天软件作为模块支持，因此可添加扩充其他聊天软件模块，对更多的聊天软件进行支持。同时Pidgin支持多平台，在Linux平台下也可登录QQ和MSN等各种聊天软件。

1.安装与语言设置

Pidgin的安装比较简单，但由于是在Linux下开发的，因此在Windows系统中界面语言显示可能不太正常。默认安装后，Pidgin显示的语言类型为英文，要将其改为中文，需要添加一个系统变量。

打开“控制面板”，双击其中的“系统”项目，打开系统属性设置对话框。选择“高级”选项页，点击“环境变量”按钮（图1），打开环境变量设置对话框。在“系统变量”列表框下点击“新建”按钮，在弹出的对话框中输入新建系统变量名为“PIDGINLANG”，值为“zh_CN”（图2）。确定后关闭对话框，重新启动Pidgin软件，就可显示为中文语言界面了（图3）。

◆小提示：修改注册表显示中文

在经过上面的设置后，可能有些用户的Pidginggg还是无法显示出中文，可尝试如下方法

运行regedit，打开注册表编辑器，找到[HKEY_CURRENT_USER\Software\pidgin]项，可看到其中的“Installer Language”值为“1033”，将其修改为“2052”即可（图4）。



2.绑定IM聊天账号

现在可绑定各种IM聊天软件的账号，让所有聊天软件互通了。

在首次执行Pidgin时，会弹出账号绑定对话框，也可点击菜单“账户”→“Manage Account”命令，打开账号绑定对话框（图5）。



以添加QQ账号为例，点击“添加”按钮，弹出添加账户对话框。点击“协议”框处的按钮，在下拉菜单中选择要添加的IM类型，这里选择“QQ”（图6）。在“用户名”和“密码”后分别输入IM账号登录用户名与密码，如果要自动登录，可勾选“记住密码”项。



在“用户选项”中可设置账号信息，可为该账号设置一个本地别名，并可设置一个个性头像图标，当然这些只能显示在本地，用以与其他账号进行区分。在“高级”选项页中，可通过下拉列



表选择登录QQ的服务器，设置在线时间和更新时间，并可设置是否使用代理登录（图7）。最后点击“保存”按钮，保存设置即可完成账号绑定。

添加绑定其他IM账号与添加QQ账号差不多，在添加不同IM账号时，有不同的设置项，例如添加MSN账号时，可选择是否启用新邮件通知功能（图8）。添加绑定账号后，在账户对话框中可进行修改设置，如果取消“已启用”中栏项的复选框，则可禁用相应的账号，如果勾选则启用账号。

3.同时登录不同IM账号

启用某个IM账号后，执行Pidgin时将会自动登录启用的IM账号，并在软件中以IM分组显示相应的好友列表（图9）。



使用Pidgin可同时登录多个不同的IM账户，也可同时登录多个相同的IM账户。例如在通常情况下一台电脑上只能登录一个MSN账号，使用Pidgin可同时登录多个MSN账号，不受任何限制——这样以后就可同时登录自己的所有IM账号，再也不会漏收任何消息，也不会因为开太多的聊天软件而影响系统运行速度了。

4.聊天功能，简洁够用

Pidgin的界面虽然与原IM软件有所不同，但原来的IM软件所具备的功能，在Pidgin中基本都有，聊天感觉没什么不同。

以QQ聊天为例，在QQ分组中双击好友图标，即可打开聊天对话框，输入聊天内容，回车后，消息便轻松地发过去了。MSN聊天也很方便，同时提供了MSN原来的邮件通知功能，可提醒和打开收到的新邮件。

另外，在QQ、MSN和其他IM中，提供了文件传送功能，用于不同IM文件共享很方便。比较有趣的是，在Pidgin中提供了一个“好友点点通”的功能栏，在上面会滚动显示好友名称，单击某个好友名称，可快速进行聊天。



在Pidgin中同样可发送表情，但QQ魔法表情、视频聊天等功能是无法使用的。毕竟Pidgin只是提供了对相应IM软件文字和表情等聊天支持，一些IM软件特有的功能是无法提供的。

5.玩玩Pidgin的“特异功能”

相比较原版的IM软件，聚合性的Pidgin还有许多特异功能，例如好友千里眼、多窗口聚合、好友公共分组、隐私设置等，大大增强了Pidgin的实用性。

Pidgin的千里眼功能可监视好友的一举一动，当某好友上线或下线时，可发出问候消息或改为隐身状态，并且所有可登录的账号都拥有这个功能。在Pidgin好友列表中，右键点击要监视的好友，在弹出菜单中选择“添加好友千里眼”命令（图10），打开好友监视对话框。



首先在“监视好友的行动”中选择准备监控的行动，在“动作”中设置监视到好友行动后采取的操作（图11）。默认监视好友行动是“登入”，相应的动作为“弹出通知”，可设置通知的信息内容，也就是监视到好友上线后自动弹出提示框，通知被监视的好友上线了。可根据自己的需要，监视好友的不同行动，例如好友下线、好友回来等状态，然后设置相应的不同动作，如打开聊天窗口、发送消息、执行某个命令或播放声音等。

单窗口内多标签页，让桌面更清洁

同时开多个IM软件，不仅耗费内存占用资源，而且在桌面上摆放太多的聊天软件，让人眼花缭乱。即使是只开一个IM，同时和多人聊天时，过多的窗口也让人不胜其烦。在Pidgin中聊天，可很好地解决这个烦人的问题。

在默认状态下，Pidgin会打开一个聊天窗口，当与多人聊天时，新建的窗口都会作为一个标签页显示在原窗口中（图12）。即使是不同的IM软件，也可在同一个窗口中放置，这样任务栏和桌面上就不会再有一大片聊天窗口了。当然也可将聊天窗口分开显示，右键点击相应聊天窗口的标签，在弹出菜单中选择“将此标签漂移”命令，即可将对应的聊天窗口单独脱离显示。



公共分组，IM好友统一管

在不同的IM软件中切换，常常将好友名单弄混淆，不知好友在哪个聊天软件中。这样的情况，使用Pidgin不再会出现。

Pidgin可将所有IM账号的好友统一管理，感觉不到不同IM账号的区别，同时大大方便了与多个不同IM软件中的好友切换聊天。例如可将QQ和MSN的好友放在一个组里，方法很简单，右键点击某位QQ或MSN好友，在弹出菜单中选择“移至”命令，在子菜单中选择要移动到的组即可（图13）。



二、Instantbird，喜欢简洁的选择

Instantbird是一个Mozilla开发的跨平台、多协议即时通讯聊天工具，可让用户同时登录AIM、Gadu-Gadu、Google Talk、ICQ、QQ、Windows Live Messenger、XMPP、Yahoo! Messenger等多种IM客户端的账号，基本实现畅通无阻的聊天。目前最新版本为“Instantbird v0.1.2”（下载地址：http://www.instantbird.com/download.html），它只是实现了一些基本功能，相比Pidgin要简单许多，不过软件是绿色的，无需安装。

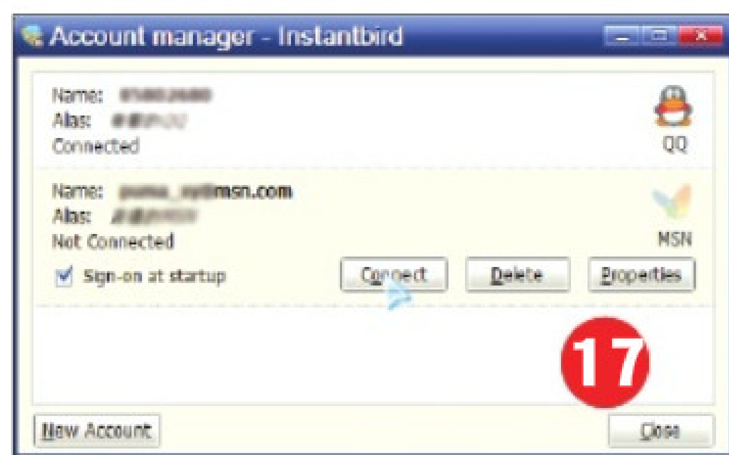


运行软件后，可看到界面比较粗糙单调（图14）。点击菜单“Tools”→“Accounts”命令，打开账号绑定添加对话框。点击“New Account”按钮，打开账号添加向导，首先要求选择要添加的IM账号类

型（图15）。然后依次输入账号用户名和密码，并选择登录方式及服务器IP地址和端口（图16），设置完成后点击“Finish”按钮，即可完成添加。返回账号对话框中，可对添加的账号进行删除修改管理。选择某个账号，点击“Connect”按钮，即可登录该账号（图17）。

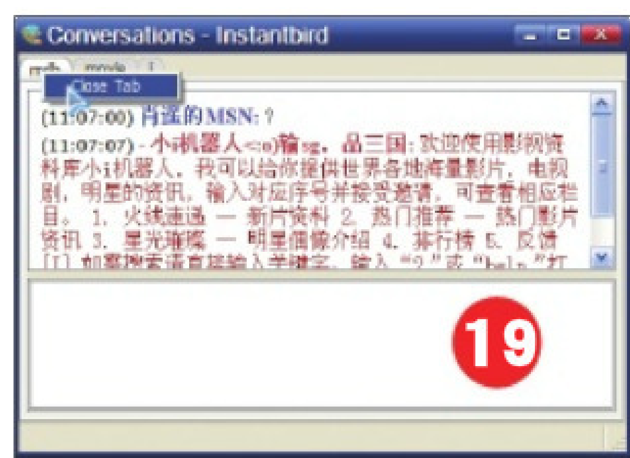




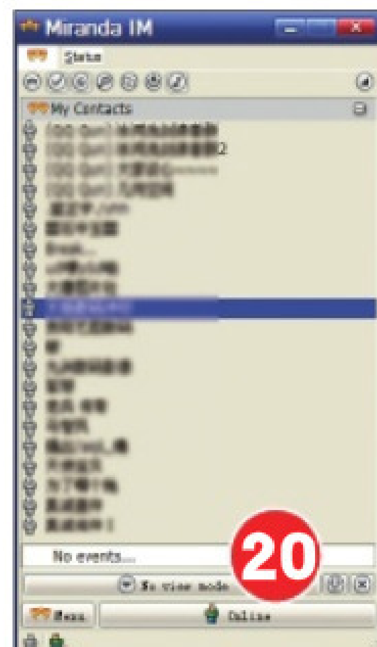


Instantbird对MSN的支持非常好，但对QQ的支持有些问题，常常会出现QQ用户名显示为“Null”的情况（图18）。Instantbird的功能很简陋，只支持文字聊天，不过同样采用单窗口内多标签页的聊天方式，对喜欢简洁交流的朋友来说，也就够用了（图19）。





另外，还有一个老牌的聚合性IM互通软件“Miranda IM”，目前推出了“Miranda IM v0.8.0 Test Build24”版本（下载地址：http://www.miranda-im.org/2008/11/09/miranda-im-v080-build-24/），内置的QQ插件“MirandaQQ 0.2.0.59”功能非常强大，对QQ支持很完美。例如可采用UDP/TCP及HTTP/SOCKS代理服务器登入QQ，支持QQ群聊天和群管理，并支持群图片，可上传下载QQ分组（图20），搜索加入新QQ好友等，并可处理“tencent://”之类的链接。使用多个聊天软件并重点使用QQ的用户，使用Miranda IM是一个非常好的选择。



功能不强，助手来解决——IM聊天软件辅助工具

在实际使用中，有许多IM聊天软件功能不是太强，于是许多IM辅助工具纷纷出现。这里我们重点挑选国内最常用的QQ和MSN，介绍相应的辅助工具。

一、整合，让所有IM都能标签式聊天

Tab标签页聊天有一个很大的好处，就是不必在桌面和任务栏中放入过多，让桌面清爽各种程序切换更方便。Google Talk已开始提供了这种标签页聊天方式，那么其他聊天软件该如何实现标签页聊天呢？

1.IMTab汇聊，汇聚聊天

对于QQ软件，安装“IMTab（汇聊）v1.6”工具（下载地址：http://www.imtab.cn/），就可轻松实现标签页聊天方式，让QQ窗口不再占用宝贵的桌面和任务栏空间。



下载并解压IMTab，双击其中的“IMtab.exe”即可运行软件，软件运行后缩小到屏幕右下角托盘区，只占用很低的内存，在Vista下约占用2MB内存，在XP下不超过7MB。执行IMTab后，只要打开任何一个QQ聊天窗口，窗口都会自动汇聚到IMTab中，以标签页方式存在（图21）。

在IMTab窗口下方，可点击不同的标签切换聊天窗口，可使用鼠标双击，或使用中键/右键，即可关闭某个聊天标签。在进行聊天时，可直接用键盘快捷键切换不同的标签，可使用Ctrl+Tab或Ctrl+Shift+Tab组合键，也可使用Ctrl+数字键或鼠标滚轮进行切换。如果想将某个聊天窗口独立出来，则可右键点击标签，在弹出菜单中可选择分离某个聊天窗口（图22）。独立的聊天关闭后再次打开时，会自动进入IMTab中。



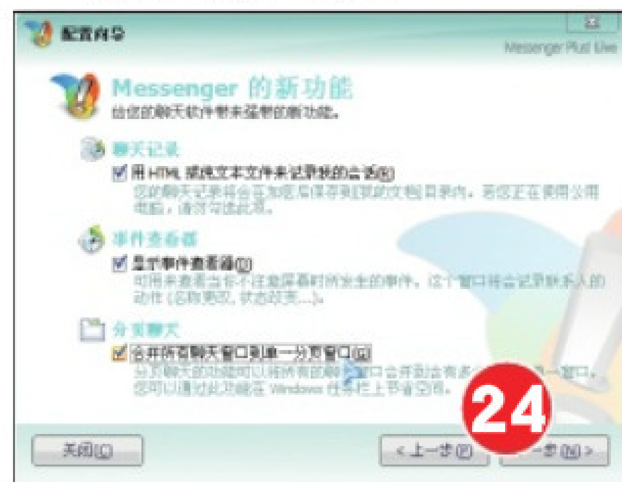


使用右键点击IMTab窗口下方空白处，在弹出菜单中选择“程序设置”命令，打开程序设置对话框（图23）。在程序设置中，可进行一些个性化的设置，并可指定操作快捷键、检测到新消息、气泡显示、标签高亮等，还可让IMTab启动QQ。

2.WLM，分页来聊天

对于Windows Live Messenger，同样可通过增强工具实现标签页聊天功能，例如在WLM插件“Messenger Plus! Live v4.7”（下载地址：http://devmsn.com/download/MsgPlusLive-460.exe）、“MSNShell 4.3.11.13”（下载地址：http://download.msnshell.cn/Install-MSNShell-4.3.11.13.exe）中都就提供了分页聊天或标签页聊天的功能。在本文中，我们重点以Messenger Plus! Live插件为例进行讲解，但实际上MSNShell也同样功能强大。

安装Messenger Plus! Live后，插件将自动集成入Windows Live Messenger中，在首次启动时会弹出配置向导对话框。在其中选择“合并所有聊天窗口到单一分布窗口”项，即可启用分布聊天功能（图24）。也可在WLM界面面板上点击“Messenger Plus! Live”按钮，在弹出菜单中选择“偏好设置”命令，打开Messenger Plus! Live设置对话框。选择“会话”标签页，点击“分布聊天”，在这里可设置是否启用分页聊天，并设置标签页切换快捷键，标签工具条的位置与标题等（下页图25）。



设置完毕后，在WLM中打开多个

聊天窗口时，就会自动采用分页方式集合到一个聊天窗口界面中了（图26）。如图所示，这里将标签栏集中在左侧中，切换起来更直观，可容纳更多标签，当然也可将标签栏置于聊天窗口上方，这样更像Tab标签页。





3.所有IM汇集一窗口

IMTab只支持QQ标签页聊天窗口，对于其他IM软件，可考虑使用“Jedi Window Dock v1.0”工具（下载地址：http://www.skycn.com/soft/48599.html），这个工具不仅可将MSN、QQ等聊天窗口以标签页方式汇集在一个界面中，而且可将不同聊天软件的窗口同时整合在一起。

解压并执行软件后，在程序主界面窗口列表中会显示当前打开的所有窗口名称（图27）。如果要新开聊天窗口，可点击“Refresh Windows List”按钮，程序将自动刷新窗口列表。在列表中选择要集成的聊天窗口，点击“Add to Tab”按钮，就可将选择的窗口以标签方式集成显示在Jedi Window Dock窗口中了（图28）。





如果需要关闭标签页里的某个聊天窗口，可用右键点击标签，在弹出菜单中选择“CloseAPP”命令即可。如果想将标签页窗口恢复为独立状态，可选择“Popupt App”命令。如果关闭Jedi Window Dock，则所有标签页都会恢复到单个窗口状态。

二、聊天记录，备份保存很重要

各种IM软件的聊天记录中，有着许多重要的数据，不过手工保存聊天记录比较麻烦，因此不得不借助一些辅助工具自动化备份。

1.QQ聊天记录，在线备份很轻松

QQ中提供了一个聊天记录漫游功能，可将聊天记录保存在服务器上，但只有会员才能使用。想免费保存QQ聊天记录，可使用“QQ聊天记录在线备份器 QQMsg Online Backuper v2.0”工具（下载地址：http://www.vvnfo.com/soft/QQMsgOnlineBackuper/QQMsgOnlineBackuper.rar）。QQMOB是一个完全免费的QQ聊天记录备份软件，它可将本地QQ聊天记录上传到QQ邮箱中，异地登录QQ或重装系统丢失聊天记录时，可通过还原功能恢复聊天记录。

◆小提示

QQMsg Online Backuper（以下简称QQMOB）是将QQ聊天记录文件“MsgEx.db”作为邮件附件，通过登录QQ邮箱来发送和下载附件，实现聊天记录的备份和还原。

开启QQ邮箱POP3和SMTP服务

由于QQMOB是通过QQ邮箱上传下载附件的，因此需要开通QQ邮箱的POP3和SMTP服务。用浏览器登录QQ邮箱，点击“设置”→“账户”，在账户设置页面的“POP3/IMAP/SMTP服务”中，勾选“开启POP3/SMTP服务”项，保存设置即可（图29）。



备份聊天记录

执行QQMOB，软件自动读取注册表找到QQ安装目录。如果是绿色版本的QQ，需要手动设置QQ目录（图30）。点击“保存”按钮，保存QQ目录设置，然后切换到“备份”选项页，在“QQ账号”下拉列表中会自动读取并显示QQ目录中所有QQ号。选择要备份的QQ号码，并输入QQ邮箱密码（图31）。选择是否同时备份表情，然后点击“备份”按钮，程序会自动复制用户的QQ聊天文本数据库文件“MsgEx.db”，并发送到QQ邮箱中。在异地聊天或需要还原聊天记录时，切换到“还原”选项，在“QQ账号”选择要还原的账号，按要求操作即可（图32）。







2.TM聊天记录快速备份还原

TM2008的聊天记录备份与以前有所不同，在安装目录下找不到聊天记录文件，一旦重装系统或TM2008，聊天记录常会被删除。要快速备份TM2008聊天记录，可使用一个叫“GIDOT IMSAVE-TM2008聊天记录备份器”的工具（下载地址：http://www.gidot.cn/blog/article.asp?id=135）。





运行“TM2008聊天记录备份器”，选择“备份聊天记录”选项页，在“欲备份的QQ账号”下拉菜单中，可选择单个号码，也可选择“所有QQ帐户”备份所有账号。然后浏览指定备份文件保存路径，点击“开始备份”按钮，即可自动完成TM2008聊天记录的备份了（图33）。备份数据非常完全，包括聊天记录、QQ表情等所有信息。

重装TM2008后，可执行“TM2008聊天记录备份器”，选择“还原聊天记录”选项，点击“选择还原文

件”，浏览指定备份文件路径，点击“开始还原”按钮，即可自动还原所有TM2008聊天记录及表情等信息了（上页图34）。



3.重现WLM聊天记录

WLM自带的聊天记录保存备份功能比较简单，保存的只是简单的文字和图片表情内容，聊天时的文字颜色及一些特殊的效果格式都无法重现。而Messenger Plus! Live内置的聊天记录查看器，功能非常强大，不仅可自定义备份路径，还可完全重现聊天时的各种信息状态。

打开Messenger Plus! Live设置对话框，在“会话”选项页选择“聊天记录”项，在“组织”中选择“聊天记录保存到”的路径，并可选择以不同的账号区分聊天记录。在“保存选项”中，可设置聊天记录保存格式，并可设置时间戳、记录联系人活动、保存图片、字体等（图35）。设置完毕后，以后每次运行WLM，Messenger Plus! Live都会自动进行聊天记录保存。



如果要查看聊天记录，可在WLM界面面板上点击“Messenger Plus! Live”按钮，在弹出菜单中选择“聊天记录查看”，打开聊天记录查看器，即可查看到完全重现的聊天信息状态了（图36）。

三、小辅助，大作用

在聊天过程中，可能还需要实现一些特殊的需要，比如清除QQ的垃圾文件，让WLM实现自动回复等。

1.QQ垃圾，快速瘦身

要快速清除QQ文件夹中的垃圾文件，可使用一个叫“QQcleaner v1.0”的软件，它可自动清除QQ软件产生的垃圾文件（下载地址：http://xiazai.zol.com.cn/detail/27/265399.shtml）。



运行“QQcleaner v1.0”，软件将会自动扫描QQ安装目录。在界面中间的选项处可选择要清除的QQ垃圾文件项目，包括QQ的临时文件、广告文件、QQ秀文件、缓存、炫铃、魔法表情、接收到的图片和表情文件等（图37）等项目后，点击“开始清理”按钮，即可自动删除QQ垃圾文件了。如果担心误删除需要的文件，可勾选下方的“清理的文件放入回收站”项，误删除后也可从回收站中恢复。



还有一个叫“QQ2008版垃圾文件清除工具”的软件，其功能更强，不仅可选择要删除的QQ垃圾文件类别，还可直观查看到各类型的文件所占用的空间体积。执行软件后，指定QQ目录，并选择要删除清理的文件类型，点击“单击此处开始清理”按钮，即可自动清理垃圾文件。清理完毕后，可看到清理前后的文件数量和体积对比（图38）。



2.WLM自动回复很智能

打开Messenger Plus! Live设置对话框，在“自定义”选项页中选择“个性化状态”，在“已设定的预置状态”中点击“添加”按钮（图39），打开自动回复添加对话框。在对话框中设置个性化状态名称、个人信息等，在“自动回复”中输入自动回复内容即可。另外，还可指定一个快捷键，迅速切换到此状态下自动回复（图40）。添加完自动回复状态后，返回对话框中，点击“过滤”按钮，在弹出对话框中可选择使用自动回复的联系人好友（图41）。





隐私与安全，绝不可忽视

虽然各款IM聊天软件都自带安全保护功能，但不足以保障隐私与安全，必须借助第三方的安全工具，加固系统防范木马病毒。

一、避免XX门，隐私反刺探

网络上时常曝出这样门那样门事件，多半是涉及个人隐私安全的问题，聊天软件同样不可忽视隐私保护，否则后果也是非常严重的。

1.双刃剑，QQ显IP工具

QQ显IP一直是个热门话题，围绕QQ显IP的各种争论也非常多。虽然QQ显IP侵犯了某些用户的隐私，但有时QQ显IP功能，也能帮助用户在网上识别某些地域欺骗的行为。无论如何，各种QQ显IP外挂一直存在着。

完美助手与好功夫

“Fineplus（QQ完美助手）v1.43.5”和“功夫显IP v2.3”都是QQ辅助工具，可用于探测显示QQ好友的IP地址，屏蔽过滤广告等。

Fineplus的使用很简单，下载FinePlus软件包，解压到QQ安装目录，然后双击“FinePlus.exe”，就可用外挂启动QQ。登录后，打开与任意在线好友的聊天对话框，可看到右上角显示了好友的IP地址与物理地址（图42）。



功夫显IP同时需要解压到QQ目录中，执行其中的“功夫QQ增强包参数定制器”，可对IP地址显示风格、位置、安全提示、摄像头状态等进行设置。设置完毕后，点击“保存配置”按钮，保存设置参数，然后直接执行“kfqq.exe”，即可启动QQ。打开聊天窗口或者直接将鼠标移动到某个好友头像上，都会显示好友的IP地址及物理地址信息（图43）。



此外，还有不少QQ显IP辅助工具，如“彩虹显IP”等，不过由于腾讯目前对外挂封杀比较严厉，因此许多显IP外挂已逐渐退出大众视线。

2.IP地址信息，兰飞来保护

虽然腾讯已经封掉了许多显IP外挂，但还是有不少显IP外挂在内部流传着，有可能对需要保护隐私的用户造成威胁，此时一个专用的IP地址保护工具如“兰飞QQiPPro v6.0”（下载地址：http://dl.lanphei.com/download/qqippro6.zip）是必不可少的。

使用普通方式隐藏IP，比如代理、服务器中转之类的，实际上对显IP外挂来说都没有隐藏效果，而兰飞QQiPPro是一款真正完美隐藏和伪装QQ的IP地址的软件，通过隐藏和伪造IP地址，可确保自己的隐私安全。

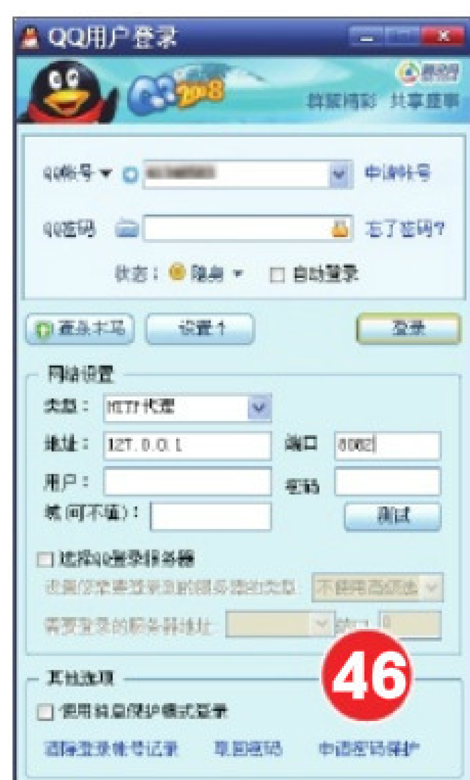
设置与登录

执行兰飞QQiPPro，打开QQiPPro控制面板（图44），点击面板上的第一个QQ登录按钮，弹出QQiPPro登录对话框。





程序会自动定位QQ的安装路径，输入QQ号与密码，并设置登录模式，点击确定按钮即可登录QQ（图45）。QQiPPro有三种登录模式，在网吧或其他电脑上可使用“网吧模式”或“消息保护模式”，将隐藏QQiPPro并自动删除聊天记录。如果担心自己的QQ密码被盗，可直接使用QQ原来的登录框。

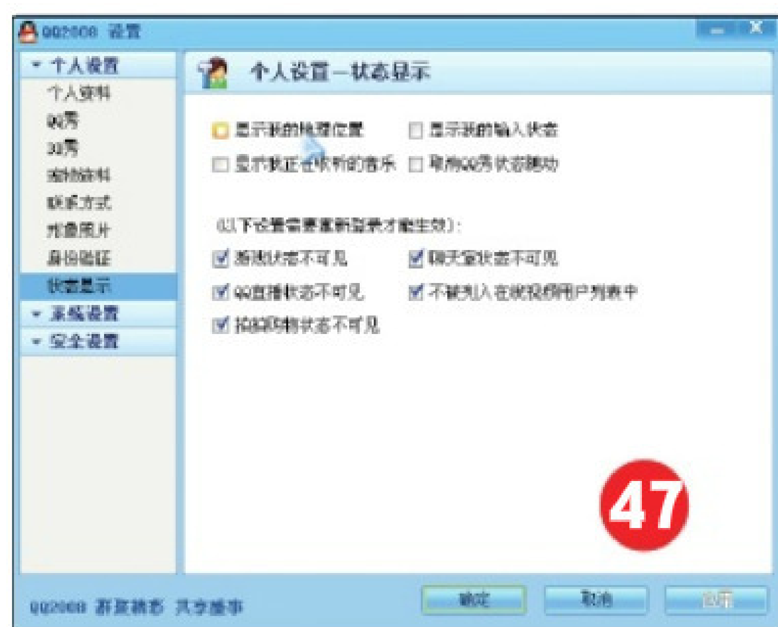


当启动QQiPPro成功后，会在面板中提示信息：“通讯服务启动成功HTTP 127.0.0.1:8082”，因此可手动设置QQ代理通过QQiPPro登录网络。在QQ用户登录窗口中点击“设置”按钮，展开网络设置选项。把代理类型设为“HTTP代理”，把代理服务器地址设为“127.0.0.1”，端口设为“8082”，按正常方式登录QQ即可（图46）。

隐藏IP地址

用QQiPPro登录QQ，就可达到隐藏IP的效果。不过要想保证IP不被其他显IP外挂探测到，还需关闭QQ中的地理位置共享功能。

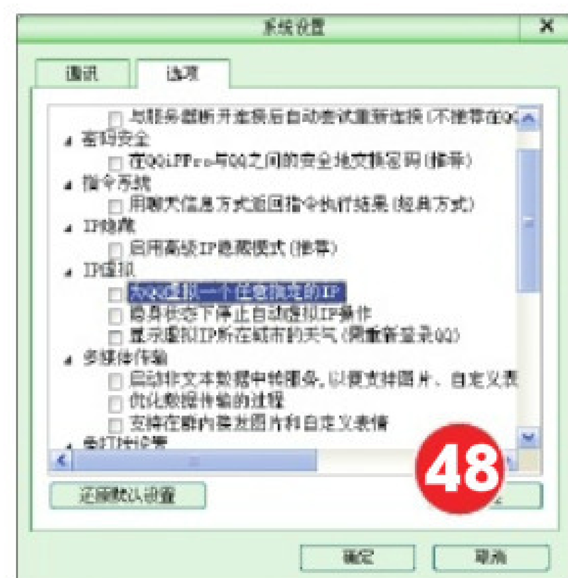
点击QQ菜单“设置”→“个人设置”，打开QQ设置对话框。点击左侧的“个人设置”→“状态显示”，在右边窗口中去掉“显示我的地理位置”项的选择（图47），点击应用按钮。点击“确定”按钮后，取消QQ地理位置共享功能才能真正隐藏IP地址，重新登录QQ，即可达到隐藏IP地址的效果。



伪装QQ的IP地址

QQiPPro不仅可隐藏IP，还可伪装IP，让别人费尽心思用QQ IP外挂探测到的只是一个虚假地址，而将自己的IP地址伪装得与别人相同，更可迷惑一些别有用心的用户。

在QQiPPro面板中点击工具栏上的“系统设置”按钮，打开系统设置对话框，选择“选项”选项卡。在“IP虚拟”中勾选“为QQ虚拟一个任意指定的IP”项（图48），再点击“属性”按钮，打开IP设置对话框。在“我的QQ号码”列表中显示当前通过QQiPPro登录的QQ号码，选择要虚拟IP的QQ号。设置虚拟IP方式为“特定地区的固定地址”，在“我的IP”中输入虚拟IP地址（图49），或可直接使用“局域网地址”项，将IP伪装为对方同一局域网。





QQiPPro提供了5种虚拟形式的地址，包括本机地址、无效地址、随机变化地址、局域网地址和某个具体地区的地址，可将IP伪装为对方同一局域网中，或随机变化IP地址。

另外，如果只想对某个好友虚拟IP，而不是全部好友，可打开与该好友的QQ对话框，发送伪装IP的指令实现伪装效果。例如发送“\N”指令，可伪装自己的IP与对方处于同一局域网中；发送“\x”，可虚拟IP为本机（127.0.0.1）；发送“\X”，可虚拟QQ的IP为无效地址（0.0.0.0）；发送“\n”，可虚拟QQ的IP为随机变化地址。

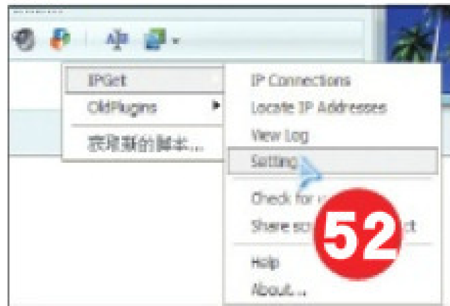
3.WLM也能探IP

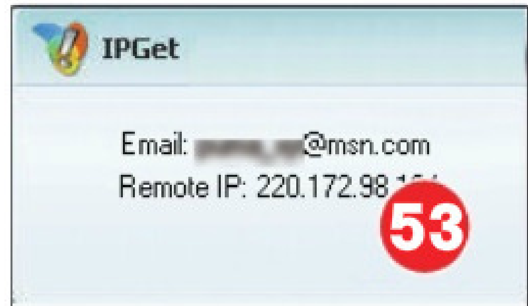
QQ显IP外挂很多，WLM的显IP外挂就比较少了。其实WLM的IP地址保护更脆弱，很容易暴露IP地址，在Messenger Plus! Live中使用一个小小的插件脚本“IP Get”，就可准确获得任何好友的IP地址。

首先下载安装Messenger Plus! Live，然后下载“IP Get”脚本（下载地址：http://dudewithtude.googlepages.com/IPGet1.50.plsc）。打开Messenger Plus! Live设置对话框，在“一般”选项页中点击“脚本”项，点击“导入”按钮，浏览指



定下载的IPGet脚本，将其导入并自动执行（图50）。也可





在执行Messenger Plus! Live的情况下，双击脚本自动导入。

下载安装Wincap软件（图51），这是一个用于嗅探抓取数据的协议包。安装成功后，打开一个联系人聊天窗口，可看到在工具栏上多出了一个“Scripts”按钮（图52）。点击“Scripts”按钮，在下拉菜单中选择“Setting”命令，打开设置对话框。选择网卡型号为当前系统上网网卡，保存设置退出后，即可开始自动捕获聊天好友的IP地址了。

只需向聊天好友发送一个文件，无论对方是否接收文件，此时在系统托盘区处会弹出一个提示窗口，在窗口中就会显示对方的IP地址了（图53）。

二、账号要安全，赶走木马与病毒

聊天账号不仅有着重要的使用价值，甚至还有相应的经济价值，网络上各种盗号与病毒事件非常多见，IM聊天软件也逃不脱病毒与木马的攻击，因此需要为IM找一些保护工具，确保账号的安全。

1.自动登录有保障

木马病毒盗号攻击的原理，通常是记录IM聊天软件登录时的键盘输入，也就是说如果不通过键盘记录，大部分木马病毒无法获取经过加密的网络数据传输的IM账号及密码。使用有保护的自动登录，是避开木马与病毒盗号的有效方法。

QQ登录换方式

有许多QQ登录器辅助工具，可快速为指定的QQ号创建登录快捷方式，实现多个任意QQ号的自动登录，无需输入账号及密码避免被盗号攻击。

以“QQ防盗登录器”为例，输入QQ号码和密码；在“QQ路径”中指定QQ安装程序文件夹，如果使用外挂登录，可直接指定外挂程序文件名。然后勾选设置是否隐身登录，点击“生成代码”按钮，即可在下面的窗口中生成QQ自动登录代码（图54）。生成QQ自动登录代码后，点击“运行”按钮，可直接登录QQ。点击“生成LNK”按钮，浏览选择路径，一般选择桌面，确定后即可自动在桌面上生成一个QQ登录快捷方式——用同样的方法，可将所有QQ号都在桌面上生成快捷方式。以后要登录时，就不用输入QQ号和密码了，直接双击快捷方式就可自动登录QQ了。



QQ登录器生成的快捷方式如果被其他人获得，任何人都可登录该QQ，因此快捷方式需要严加保管。为了防止快捷方式丢失造成严重后果，可换种方式登录：

运行“XpFox Encrypt”工具，在“QQhash Encrypt”项目下的“String”中输入QQ密码，将自动在下面的“QQ hash”中生成Hash值（图55）。该Hash值就是QQ在登录时加密传输提交的密码密文，因此只要手工提交此密文及账号，就可实现自动登录。方法很简单，打开“运行”对话框，输入如下格式内容（图56）：



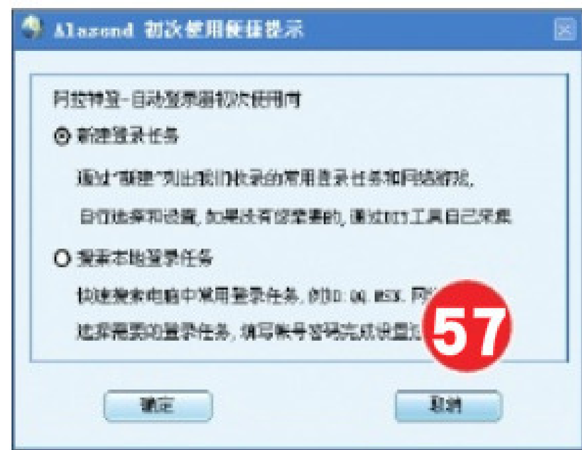
"QQ目录\QQ.exe" /START QQUIN:QQ号 PWDHASH:生成Hash值 /STAT:40



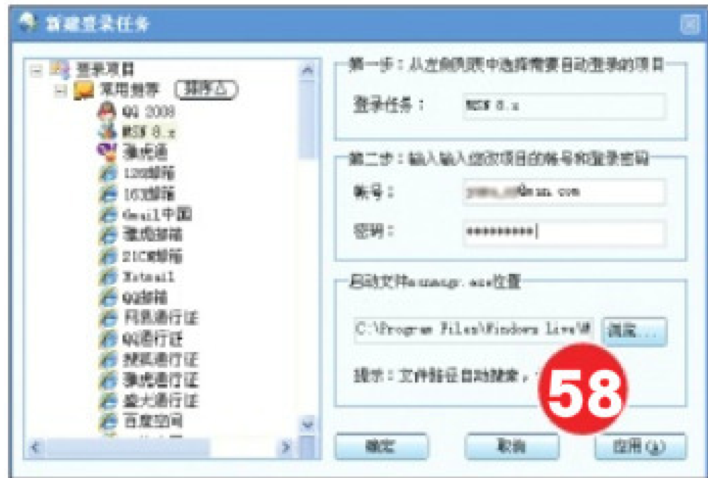
其中，“40”表示登录状态隐身，41表示正常登录。点击确定即可自动登录QQ了，有效防止了QQ木马截取QQ密码。

2.阿拉神“登”，为IM登录保驾

对于MSN、Gtalk等各种IM聊天软件，使用“Alasend万能登录器 v2.6”（下载地址：http://www.alasend.com/soft/alasend_setup.exe），可方便地实现所有IM自动登录功能。



安装并执行Alasend万能登录器，自动弹出新建任务对话框，可选择“搜索本地登录任务”（图57）。点击下一步后，将自动搜索本机上所有默认支持的登录程序。这里本机上安装了QQ和MSN，以MSN登录为例。在左侧列表中选择“MSN 8.X”，Alasend会自动搜索定位MSN的路径，填写MSN账号和密码，确定保存，很简单就完成了一个MSN的登录设定（图58）。点击“确定”按钮后，返回Alasend主界面，选中新建的MSN登录任务，点工具条“登录”按钮，即可自动登录MSN账号了。



对于没有默认提供支持的IM软件，可使用DIY登录方式。Alasend的DIY工具很有特色，可直接手动采集需要的网页和客户端登录任务，从而获得对所有IM软件自动登录的支持。这里仅以“淘宝旺旺”为例讲解，其他软件的手工采集也是一样的。

打开淘宝旺旺登录窗口，点击Alasend万能登录器界面工具栏中的“DIY工具”按钮，打开采集登录信息窗口（图59）。用鼠标点住“账号窗口”后的放大镜图标，拖向淘宝旺旺登录窗口中的“会员名”处，此时在登录信息采集窗口中的“登录任务名称”处，会自动采集到登录任务名。然后再依次拖动“密码窗口”和“登录按钮”后的放大镜图标，分别放到“密码”和“登录”按钮处后放开，即可采集到账号与密码输入位置信息。最后，在“启动文件位置/URL”处，浏览指定WLM主程序路径，并输入淘宝旺旺用户名和密码。设置完毕后，点击“测试”按钮，测试是否能够正常登录，无误的话，点击“保存”按钮即可完成登录任务DIY。



牛年找牛片，网络便捷搜

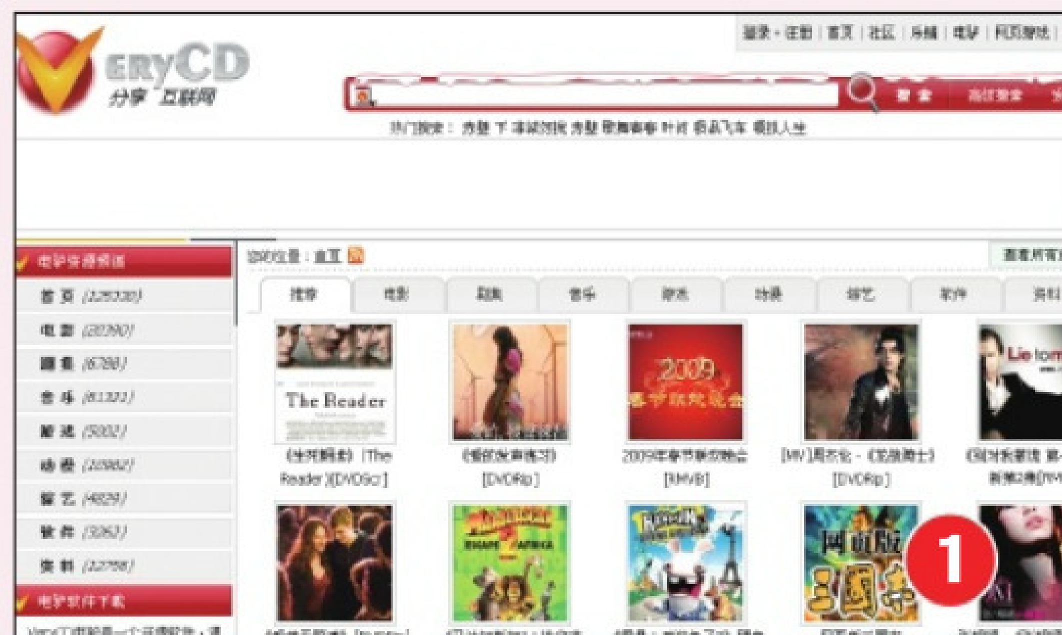
■贵州 黑武士

新春假期一过，大家重新返回到正常的学习工作中。告别了春节的喧闹，告别了走亲戚、逛庙会等传统休假项目，“看片”也将重新走回网络一族的生活里。其实简简单单的“看片”，也不是只有在线看视频那么简单，也可以玩出很多花样，通过我们介绍的这些影视资源网站，你会发觉“看片”能看出更多的乐趣。为了便于挑选，我们对每个网站进行了简单的评价和分类，希望对读者在牛年里的“看片”提供更优质的服务。

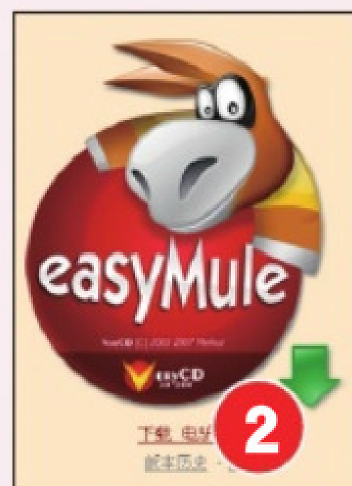
先来看看中文的影视网站，众多的影视发烧友打造了这些不错的资源网站。

VeryCD：视听类资料的阿里巴巴山洞

地址： http://www.verycd.com/
语言： 简体中文
类型： 资源分享
开放度： 10（无需注册）
易用性： 8（需下载安装软件）



简评：VeryCD（图1）是目前国内影响最大的P2P下载网站，各种资料全面翔实，当然重头还是视听类的，各种电影、电视、音乐类条目已经超10万条。VeryCD的网站结构简单清晰，即使是新手也能一目了然地找到自己所需要的内容。全站资源一共有8类，分别是电影、剧集、音乐、游戏、动漫、综艺、软件、资料，其中各大类又详细地分成了不同的小类。假使你不知道自己需要的资源归在哪类，也没关系，方便醒目的搜索功能也能帮助你。当然，下载一切的前提是，你要安装VeryCD提供的eMule软件。需要说明的是，电驴并不直接在自己的服务器上存放资源文件，只是提供相关资源的网络链接。（图2）



实用举例：张三想听奥斯卡热门大片《革命之路》的电影原声音乐，那么先点左边的“音乐”分类，然后再点“原声音乐”，就能在右边看到最新的原声音乐列表，找到“《革命之路》（Revolutionary Road）[MP3]”进入该页面就能下载。李四听朋友说起《绯闻女孩》很好看，但他不知道这是电影还是电视，于是在VeryCD网站最上方的搜索条进行搜索，输入“绯闻女孩”，很快就找到相应的页面，原来是一部美国热门电视剧。

射手网：字幕供应站

地址： http://www.shooter.cn/
语言： 简体中文
类型： 字幕
开放度： 10（无需注册）
易用性： 9（无需安装软件）
同类网站： http://www.wikisubtitles.net/（英文为主）



简评：由于影视工业的基础差距，因此在互联网上受热捧的视频作品，往往以外语的居多。翻译好的中文字幕，成了突破语言障碍进行欣赏的最简单有效工具。射手网（图3）是一家老牌的收集字幕的网站，迄今已收集各类字幕多达数十万条，几乎涵盖了所有在互联网上出现过的中外电影电视。因为在大家心中，已经默认射手网是第一字幕站，因此字幕组做好字幕后的第一时间，也会往射手上传一份，这就使得射手往往成为快速出字幕的代名词。在一些视频论坛上流传的一则冷笑话就这样说：如果你在射手上找不到某片的字幕，那在互联网上也肯定找不到。

实用举例：射手网页面风格简单，和Google一样容易操作。假设美剧《越狱》出了最新一集第4季



第10集，那么就在搜索框里输入“越狱 410”，所有与之匹配的字幕都会显示出来，找到一个标有“简体语言”的条目，点击进入之后再点右上角的“下载字幕文件”，随后发现可以有多处下载，电信、网通、北美、教育网IPV6等，随便找一个下载即可。关于字幕的具体使用方法，在射手网的技术文章里也有说明（上页图4）。

人人影视：新片情报中心



地址： http://www.yyets.net/

语言： 简体中文

类型： 字幕下载、论坛角落、资源分享

开放度： 8（享用部分功能需注册）

易用性： 9（无需安装软件）

同类网站： 风软（http://www.1000fr.com/）、破烂熊（http://www.ragbear.com/）、伊甸园（http://www.ydy.com）、圣城家园（http://www.dream2008.cn/）

简评：人人影视（图5）好比看电影电视的门户网站，提供从片源分享、字幕制作、打包下载等一切服务。这类“看片”的门户网站以欧美剧集为主，电影为辅助，聚集了大量剧迷进行讨论。所以说，方便下载是一方面，能和志同道合的朋友一起讨论自己最喜欢的剧，则是另外一种乐趣。人人影视站在页面上方顶出了最热门的下载资源贴，所以对“追新”的朋友来说很方便，都不用进入相关板块搜索了。

实用举例：《反恐24小时》出了第7季第7集，某人想直接观看镶嵌了中文字幕的版本，并且还想在看完之后和人讨论剧情，那么直接来到人人影视的“24”板块，所有下载、讨论帖子一目了然。

天涯小筑：美剧粉丝集散地



地址： http://donatino.skygate.cn/

语言： 简体中文

类型： 博客日志

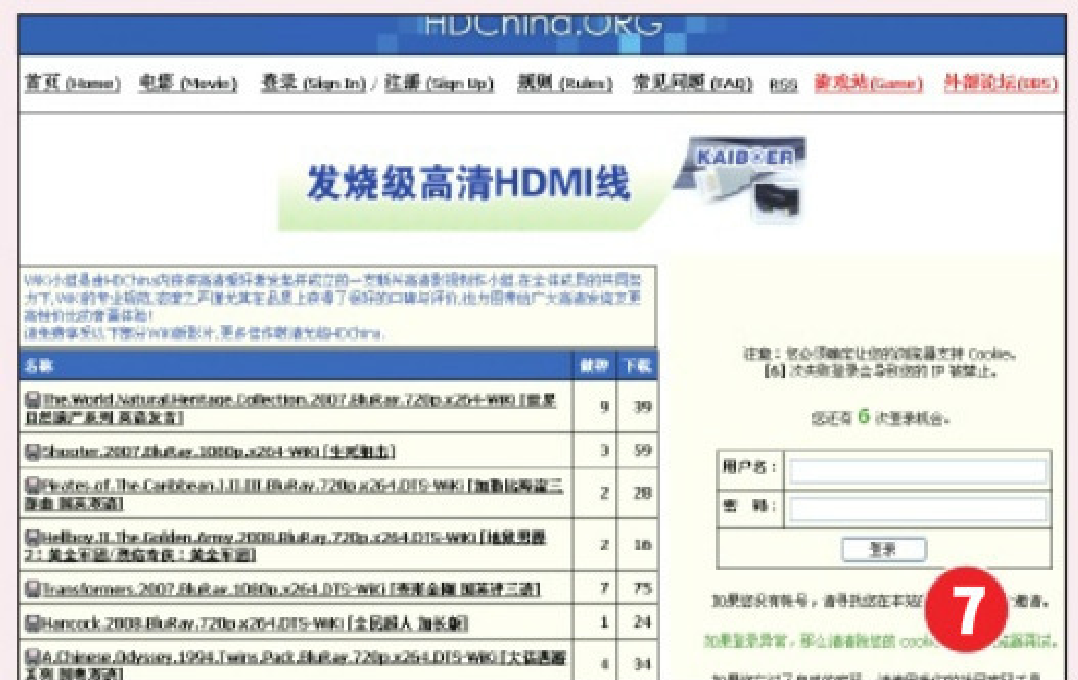
开放度： 10（无需注册）

易用性： 10

简评：美剧热在中国的兴起，催生了一大批专业和伪专业的美剧网站，大家争相提供大而全的美剧资讯，进而以专家自诩。不过其中的大部分都是简单机械的翻译，有用但是没法提供深度剖析。天涯小筑（图6）虽然是由一人撰写的普通美剧博客，但是因为能长期提供深度剖析而逐渐走红。这些以谈论美剧为主的日志分析到位，提供的资讯精准有说服力，在老剧评论、新剧预热、内幕挖掘上都很有一套。如果你是一个资深的美剧迷，想了解更多更新的美剧深度分析，那么跟踪阅读天涯小筑是个最好的选择。

实用举例：无需举例，直接阅读即可。

高清中国：朴素实用的会员俱乐部



地址： http://hdchina.org/

语言： 简体中文

类型： 高清视频分享

开放度： 2（注册很困难）

易用性： 8（需安装BT软件）

简评：随着技术的发展，蓝光的逐渐普及，高清视频也逐渐走进普通互联网用户的电脑。如何找到更多的高清视频？如何更快地下载高清视频？如何找到匹配的高清字幕？如何解决播放高清中的问题？“高清中国”（图7）这类网站的出现解决了上述问题。高清中国在使用上的最大特色是分类清晰详尽，用户既能按照尺寸（720p、1080p等）排列资源，也能按照类型（美剧、日剧等）排列。由于采取会员制度，并且提供一定的措施鼓励会员分享自己的高清资源，所以使得所有人的下载速度都非常高，几乎所有片源都能达到本地网络的最高速度。

实用举例：我想看1080p的《加勒比海盗3》，在搜索框里输入“加勒比海盗”，找到资源15条，从中选出尺寸是1080p的进行下载即可。值得一提的是，网站列出的文件并没有保存在网站的服务器上，所有资源链接均由用户自发提供。

好莱坞电影手册：好莱坞的传声筒

地址： http://www.moviesoon.com/

语言： 简繁中文

类型： 博客日志、资源分享

开放度： 10（无需注册）

易用性： 10

简评：从名字就能清晰看出定位，这是一个以报道好莱坞动态为主要内容的新闻类站点，内容大致分为“影像日报”“预告片”“电影相册”等功能。“影像日报”的报道形式以博客为主，所以读

起来显得特别亲切，撰稿人有三四位，都是英文功底特别强的作者。你想知道《变形金刚2》的拍摄进度吗？你想知道布拉德·皮特在新片里的造型吗？你想知道过去一年里最赚钱的电影有哪些吗？好莱坞电影手册（图8）可以满足你的一切知识需求。



实用举例：直接阅读

时光网：电影评论员们的咖啡馆

地址： http://www.mtime.com/

语言： 简体中文

类型： 门户社区、新闻资讯、作品评介

开放度： 9（开放注册）

易用性： 8

简评：时光网（图9）是一个在形式上最全面最大的影视门户网站，虽然没有自采新闻，但是却以最快的速度跟进所有中文平面媒体的消息。对喜欢看新闻的读者来说，去时光网看消息是最好不过的选择了。时光网拥有的电影电视库数据量庞大，几乎可以跟最大的电影数据库IMDb媲美，但是在华语电影这一块，时光网又有独特的优势。如果你想了解一部电影的评价，去时光网看评分是最好的选择。电影知识问答系统是时光网的特色栏目，如果你觉得自己的电影知识足够丰富，那么挑战一下庞大的电影题库吧。如果你喜欢进电影院看电影，那么时光网可以提供丰富的影院票房信息查询以及订票帮助。

实用举例：某人看到VeryCD上新出了一部好莱坞动作片，不清楚质量优劣，可以登录时光网看该片的评价和评分作参考，从而决定是下载还是不下载。

豆瓣：寻找同好的影视广场

地址： http://www.douban.com/

语言： 简体中文

类型： 作品评介、网络交互

开放度： 9（需要注册才能发表评论）

易用性： 9

简评：豆瓣（图10）成名初始是书友交流功能，志同道合的人一起评价讨论喜欢的书籍很有乐趣。经过多年的建设，随着庞大的影视数据的完善，电影电视的爱好者也逐渐聚集到了这里。如果你想寻找自己的同好，去豆瓣是个不错的选择，除了可以交流看法还能看到其他有趣的评价，豆瓣的一大特色就是鼓励评论。

实用举例：一看就会用。

飞翔科幻网：科幻影视迷的吸烟室



地址： http://bbs.flyine.net/

语言： 简体中文

类型： 论坛

开放度： 8（需注册）

易用性： 9

简评：飞翔网是一个科幻影视迷聚集的大型站点，在这里可以找到一切国内热门的科幻电影电视粉丝，如果你自诩是一个科幻影视迷，一定不要错过。（图11）

实用举例：正常注册使用

火星360：烂番茄投掷场

地址： http://tv.huo360.com/

语言： 简体中文

类型： 博客日志

开放度： 10

易用性： 10

简评：如果你喜欢美剧，但是又觉得自己英文水平不够好，无法实时追踪那些最新的英文资讯，那么可以来看看火星360（图12）。这里不但提供最新最全的英文资讯，而且还有中国人撰写的剧情评论和美剧收视率点评。值得一提的是，火星360还接受读者投稿，如果你对自己的文笔有信心，也可以给站长直接发送自己观剧的心得体会。

实用举例：直接阅读

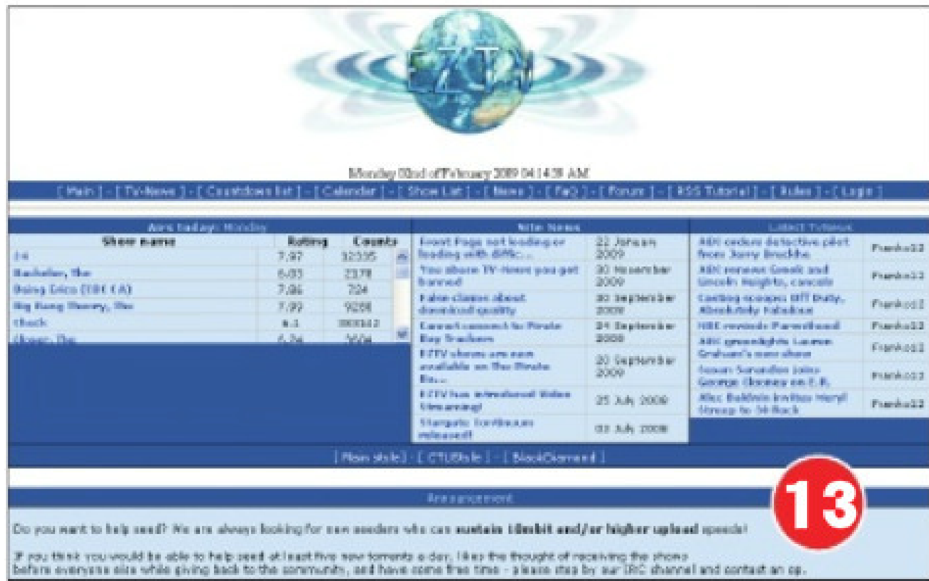


不过，对于喜欢美剧或者好莱坞电影的人来说，要是仅仅满足于中文网站可就有点不够用了，资源丰富的英文网站怎么能忽略掉呢。下面就介绍几个比较容易使用的英文影视网站。

EZTV美剧：美剧下载基地

地址： http://eztv.it
语言： 英文
类型： 资源分享
开放度： 10（无需注册）
易用性： 9（需安装BT软件）

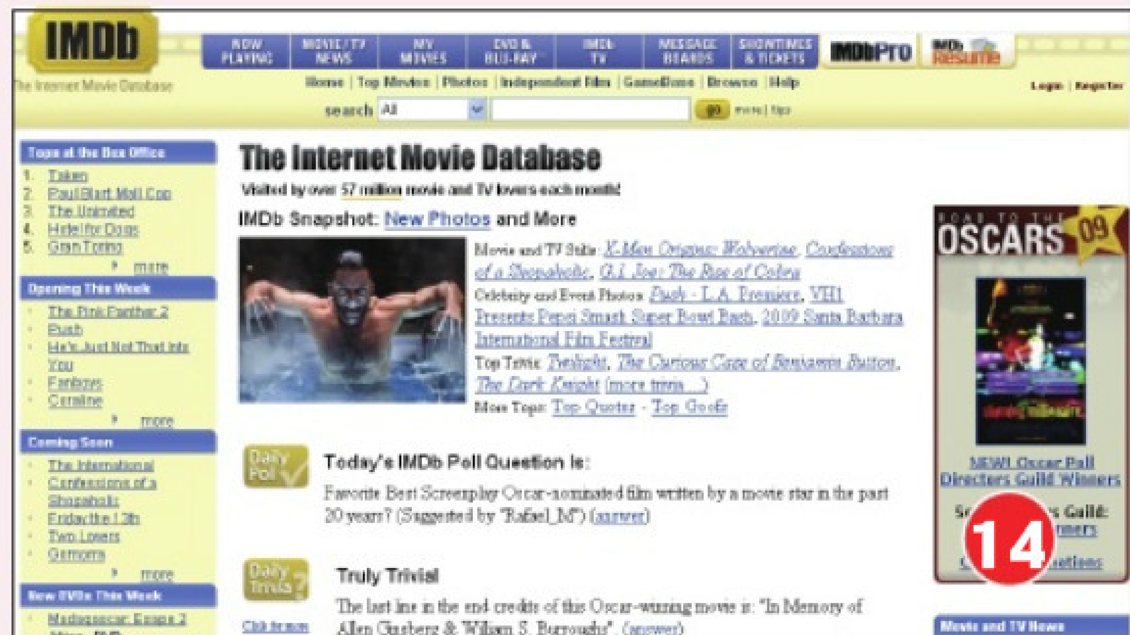
简评：这是一个BT分享站点，定位就是所有美国电视上出产的作品，主要以最新美剧为主，有时候也会有各种颁奖盛典，而且没有假资源。经常上外文BT站点的朋友肯定知道，层出不穷的假资源很令人头疼。由于EZTV（图13）是由节目制作小组控制的站点，所以肯定不会有假。EZTV的一大特色就是快，几乎都是美国刚播完的剧，一个小时后就有下载了。对喜欢追新的美剧爱好者来说，EZTV是最佳选择，配合射手网的字幕，一定令你有最美的享受。



实用举例：EZTV操作简单，只要机器上安装了能进行BT下载的资源就能下载。比如我知道美国时间今天上午刚播了一集《迷失》，那么到11点左右登录EZTV网站，找到迷失最新一集的标题点击，就能开始下载了。

IMDb：电影图书馆

地址： http://imdb.com
语言： 英文
类型： 资源分享
开放度： 8（免费用户可以享用绝大部分功能）
易用性： 7（需要一定的英文基础）



简评：说IMDb（图14）是地球上最大最全的电影数据库是毫不夸张的，它几乎库存了地球上所有拍摄过的电影和电视，独特的评分系统使其成为一切下载站点追捧的标准，你可以看到大部分下载站点在介绍资源时会列举出该片的IMDb评分。如果你想了解最新好莱坞的电影的评价，想了解一部老片在网络用户里的口碑，IMDb是不二的选择，不过在使用之前需要了解该片的英文名称。

实用举例：某人要写稿，讲述《卧虎藏龙》的历史，稿子里提到影片的提名获奖情况。于是在IMDb的搜索栏里输入英文片名，找到之后进入《卧虎藏龙》的主页面，点开左边的Awards（获奖）分类，就能看到《卧虎藏龙》在全世界获得的所有荣誉了。

Film：影视八卦茶馆

地址： http://www.slashfilm.com/
语言： 英文
类型： 博客日志
开放度： 10（无需注册）
易用性： 10

简评：这是一个由多位作者共同维护的博客站点，内容以好莱坞电影为主，同时也会涉及电视和光盘发行。“/Film”（图15）的最大特色是经常刊载影迷自创的有趣玩意，《变形金刚》的未公开视频啦，粉丝自制的恶搞T恤啦，应有尽有，看了之后会非常开心，适合影迷闲暇之余放松阅读。阅读“/Film”的前提是你的英文基础足够好，否则只能看图干过瘾啦。

实用举例：直接阅读

MovieWeb：剧照相册

地址： http://www.movieweb.com/
语言： 英文
类型： 大幅剧照、影视资讯、新片资料
开放度： 10
易用性： 7（需要一定的英文基础）

简评：也许MovieWeb（图16）电影资讯很常规，但是其庞大丰富的剧照系统不是别人可以攀比的。找到任何一部电影，都能在相应的“Photo”栏目里下载到精度极高的大图片，无论应付出版需求，还是影迷拿剧照做桌面布景，都能令自己满足。



实用举例：某人找《蜘蛛侠3》的剧照给女友做贺卡，登录网站在右上角输入“Spider-Man 3”，从搜索结果里找到2007年的《蜘蛛侠3》页面，然后点击“Photos”进入图片分类，会发现有海报、艺术概念图等5个小类别，最后一个“Spider-Man 3 Movie Pictures”就是剧照，进入之后会发现一共有88张大幅剧照，必然有一幅是自己满意的。

在春日的午后，捧一杯香浓的新茶，按动鼠标，便进入另一个虚构而真实的光影世界中，窥视他人的悲欢离合，感受人间的风雨沧桑，喜怒悲欢，尽在小小屏幕中。这算是网络给我们带来的幸福之一吧。P

前言：

本期新增加了一些新奇小物的推荐和介绍，像狂派手电筒、可收集阳光的小罐子以及集寓教娱乐于一体的神枪手闹钟等。在搜集这些信息的过程中，笔者深深体会到，这个世界上只有想不到，没有做不到的事情。或者说，那些你想过但认为不可能的事情现在也随着社会的进步而成为现实。不管是雷消息、囧感觉还是槑心情，最重要是娱乐大众，博读者一笑，足矣。



■北京 Griffin

巫婆来讨债！

http://www.metro.co.uk/weird/article.html?Debt_collector_hires_witch&in_article_id=484670&in_page_id=2

因为金融危机的关系，洋大人们到了年底展开了各种各样的讨债活动，以期望将自己的经济损失降到最低。这不，立陶宛的一家讨债公司专门聘请了一个巫婆来追寻过期不还钱的公司和个人。

Vilija Lobaciuviene——这位在前苏联时期因为为人们提供预测未来、铸造法术而名声大振的巫婆，声称自己是“立陶宛的巫婆首领”，而聘请她的公司发言人则公开声明：“我们的新雇员将帮助他们了解情况，重新考虑什么是正确，什么是错误的，并采取相应的行动。”

看看，欠债不还的，还是要小心了。巫婆已经来了，你还要往哪里躲！

（仅以此条网络消息来给那些喜欢拖欠他人债务的同学们一个小小的警示，立陶宛的巫婆你可能躲得开，但你心里的巫婆躲不开。）

Debt collector hires witch

Your views

Friday, January 16, 2009



Some witches: 'Pay up, you slaaaaaags'

A Lithuanian debt collector has hired a witch to hunt down companies and individuals who are failing to pay their debts amid the credit crunch.

'Our new employee will help them to understand the situation, reconsider what is right and wrong and act accordingly,' said a company spokesman.

Vilija Lobaciuviene, who describes herself as 'Lithuania's leading witch,' is renowned in the former Soviet republic for providing such 'magical' services as predicting the future and casting spells.

枪神是这样炼成的

http://www.gadgetlife.cn/prod-1232-BANDAI-GUN-O-clock-Alarm-Cloc.html



梦想成为帅气神枪手的请看过来，这里就是专门为你们而设计的练习射击场；梦想成为永远不迟到的也请看过来，这里就是专门为提醒你“单位里有人肉打卡机这种物质存在的”报警器。设想一下，每天清晨，你听到闹钟的第一个反应不再是扔枕头，不再是不耐烦，而是一跃而起——“老子的枪呢！”然后对着那个对你张牙舞爪的靶心瞄准射击，无论你把它当作是本·拉登还是可恶的人肉打卡机，只要一枪命中，它就立马倒下趴窝。此闹钟有两种关闭模式，普通模式下可供新手进行枪击练习；高级模式下，你可以设定自己所需的难度模式，3分钟之内至少要射中5枪闹铃才会关闭。此闹钟射程在3米左右。

放轻松

踩死吃豆人

http://jandan.net/2008/06/28/kill-the-pacman.html

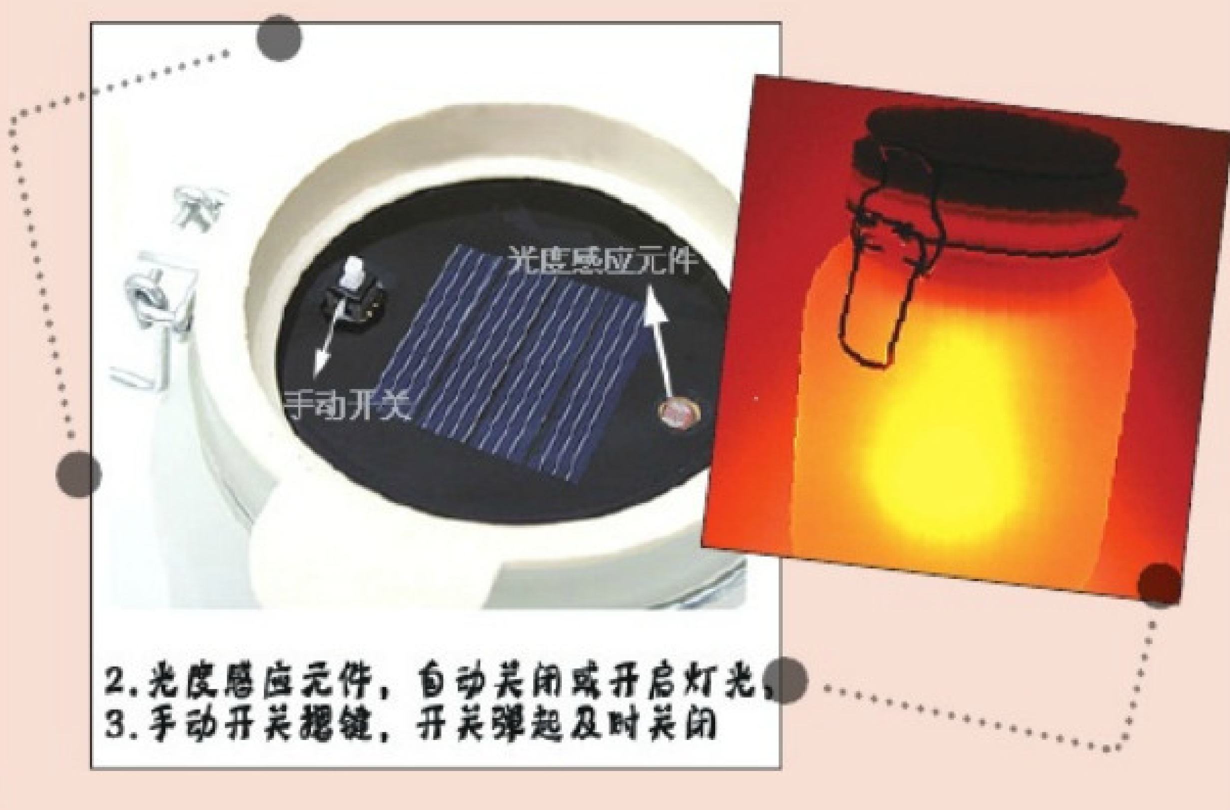


游戏的英文是Kill The Pacman，很佩服作者的恶搞。游戏要求很简单，在规定的时间内，你要用一个球去踩死吃豆人，达到过关数字就会到下一关。空格是跳，方向键←→可以控汽球的移动方向。提示各位，最后的Boss每被你踩一脚就会发出一声惨叫，听起来就让你很有囧感觉。

咸菜罐子也能帮你夜里晒太阳?

http://www.gadgetlife.cn/prod-375-sun-jar.html

这个看来普通的玻璃罐子竟然有这么神奇的功用，它专门用来弥补那些夜猫族由于生活无序，导致昼夜颠倒、远离阳光的缺憾。这个罐子的使用方法很简单，白天放在阳光下，然后等夜幕降临时就可以拿出来欣赏，是不是很有意思呢？出售者宣称，阳光照射多长时间它就可以亮多长时间，而且不易老化，不易腐蚀。这个名为“Sun Jar阳光罐”的小家伙规格大约10cm（W）×16cm（H）×10cm（D），体重约1.04kg，收集的阳光还可在夜晚发出温暖黄光和浪漫蓝光两种颜色。



在线纸飞机

http://www.solidworkspilot.com/

童年的回忆中总有一架纸飞机盘旋不去，这种几乎每个小孩子都会折的简单玩具却带来了无尽欢笑和与家人相处的许多美好时光。不过，可不要小看纸飞机，纸飞机不只是一张纸，这玩意包含了物理学中的不少原理呢。这个网页专门提供不同的纸飞机折法以及如何运用不同的力度、角度投掷到空中，并可与其他玩家进行排名比赛。



在线动态3D涂鸦

http://roxik.com/pictaps/index.html

这是个另类的在线Flash涂鸦网站，相当好玩，你可以自由发挥想象力，绘制一个图形，系统会自动生成一个3D的舞台场景，你画的小人会在舞台上跳出独特的舞步，台下还会有数百个围观群众与你的小人一起载歌载舞。网站还会自动记录所有绘制出来的形象，排列成组，你可看到来自全世界玩家设计的千奇百怪的人偶样子。



雷事件



做一个你眼球克隆版的台灯

http://www.cinqcinqdesigners.com/

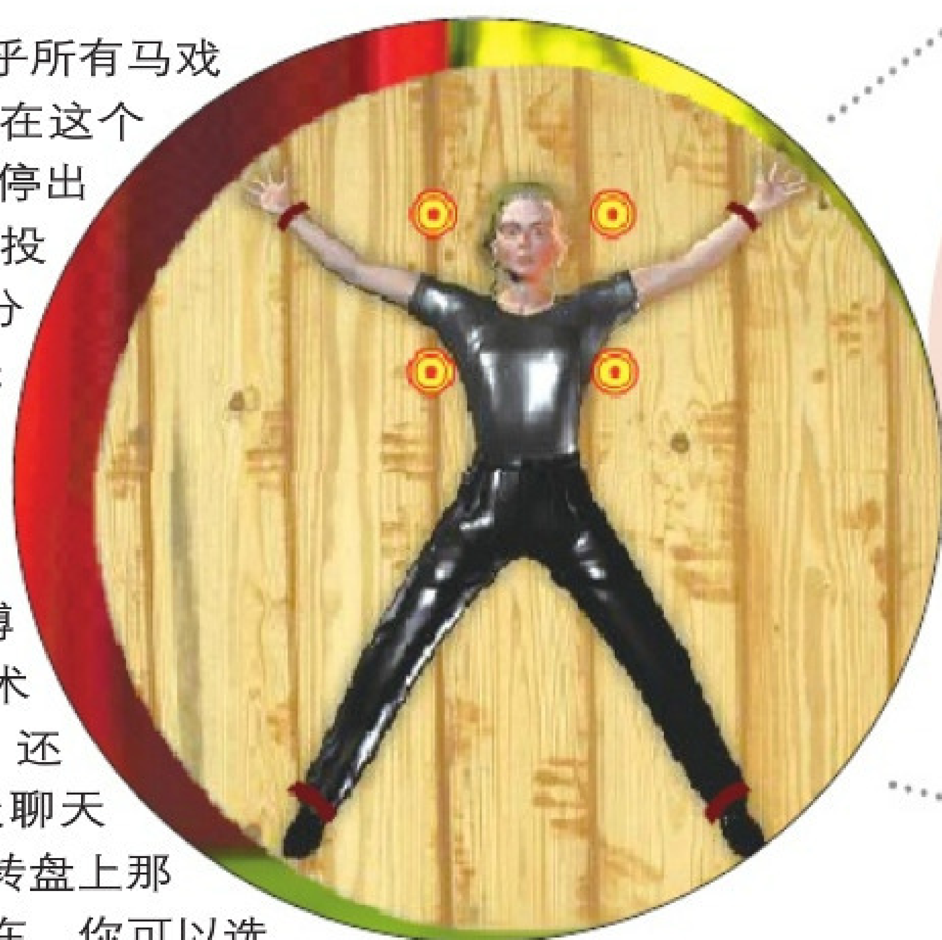
你希望要一个什么样的台灯？现在有个叫5.5 Designers的网站可以为你量身定做眼球模样的台灯。理论上这是只属于你的世界上独一无二的台灯。

如果你真地考虑弄一个这样的玩意来辟邪，很简单，登录5.5 Desingers网站，上传你的眼睛照片，选择中意的颜色，填写正确的收件地址，付清所有该付清的Money，然后再耐心等待几天。这两个专属于你的台灯就会漂洋过海来到你面前，有句歌词怎么唱来着，“我为你翻山越岭，却无心看风景。”



飞刀门惨案

http://jandan.net/2007/12/18/knife-throw.html



大转盘蒙眼耍飞刀，似乎所有马戏团都有这样的戏码上演着。在这个游戏中，转动的轮盘上会不停出现4个飞刀落点，只要正确投掷入位就可以得到相应的分数。当然，你最好是打好提前量，因为轮盘转动的速度会随着你技术的熟练度而越来越快，游戏的设计者完全不管你或是那个轮盘上被缚着是否会因此头晕想吐。技术高超的人不管是戴着眼罩，还是一边吃着苹果一边和观众聊天随手一丢，似乎都可以命中转盘上那个被钉着人之外的区域。现在，你可以选择当这样的高手，当然也可以像笔者一样偶尔发泄一下情绪，满足小小的恶趣味，直接把飞刀丢向被缚着的面门，把他当成你练习飞刀绝技的活动标靶。当然，被你标中的对象会发生相当惨绝人寰的叫声来提醒你，游戏并不是这样玩的。

功夫小子VS瑜珈大师

http://www.youtube.com/watch?v=FrYlNNy929Y&eurl=



看完这段视频，我被印度的瑜珈大师彻底搞服了，当然与此同时也被导演的果敢、摄影师的技术、编剧的奇思妙想击败了！最重要的是，我终于明白，人的体能无上限，但拥有智慧更重要。想要打败印度超级无敌瑜珈大师最好的办法就是——强力胶水，这样他就不能变形了！

哦，多说一句，虽然这段视频说的全是听不懂的语言，但形体语言是全人类所共通的。视频时长9分29秒，请一定耐心看完。







没有最癫只有更癫：五大疯狂单车改装

http://www.popularmechanics.com/technology/transportation/4271404.html

世界各地的自行车一般都是两个轮子一个车把组成的，但近来为了响应环保及受到次贷危机等方面的影响，世界各地的人们开动脑筋，纷纷制作出各种形态的自行车。像Johnny Payphone，这位狂热的哈雷爱好者，将投币式公用电话的支架用于单车前轴，制作出“山寨版人力哈雷”。而已经47岁的Bob Maddox则更有创意，利用自身是技工和脉动喷射器引擎设计师的优势，他设计了一辆具有六夸脱燃料容量的带有喷气引擎的“单车”，虽然只能玩2分钟高速度，但其最高可达到60英里/小时。当然，为此他的身体也付出了相当高的代价，150分贝的噪声和发动后高达1200华氏度的引擎温度都不是一般人能够承受得了的。



炫彩图片DIY

——嵌、闪、拼、转图片特效制作

■贵州 逍遥

关键字：图片特效 封面制作 动态闪图 图片拼图

编者按：摄影虽有很多讲究，但操作却很简单，只要按下拍摄就可完成。不过处理照片却没有这么容易，photoshop之类的软件让人头疼，非专业高手不能掌握，而普通的图像软件功能又太单调。其实想为自己拍摄的照片添加一些特效，让你的图片更加个性，只需要轻点鼠标。

嵌——变大明星、设计海报日历贺卡、做QQ空间背景

图片“嵌入”是一种图片处理中最常见的特效方式，利用图片嵌入特效可将某张图片嵌入另一张图片中，实现各种效果。要进行完美融合的图片嵌入，并不一定需要PS，普通的小软件照样可以很完美。

1.一分钟变成大明星

执行“可牛影像工具”（http://dl.conew.com/conew_setup.exe），点击界面右上方工具栏上的按钮，浏览指定要添加心情文字的图片，确定后将图片导入软件中（**图1**）。

点击工具栏上的“场景与日历”按钮，再点击“魔术场景”按钮，即可在窗口左侧边栏中看到大量场景（**图2**）。

这里选择“杂志封面”场景分类，其中有许多杂志封面场景模板。任意选择一张杂志封面场景，在右边的窗口中将会看到自己的照片被刊登上了杂志封面（**图3**）。在场景调整浮动工具条上，可通过鼠标拖曳，调整照片在封面上的显示大小与位置。

如果在场景分类中选择“以假乱真”，则可将自己的照片放入各种真实的生活场景中，如海报、灯箱、新闻、



广告牌等之中。例如这里选择了素描特效，可看到照片被显示在一张素描画上，有画家在为自己素描呢（**图4**）。





2.QQ空间轻松美化

要制作QQ空间的话，则可在分类中选择“非主流”，即可看到非常丰富的非主流空间效果模板了。只需点击应用一下模板，即可得到非常漂亮的QQ空间背景大图模块。例如这里应用了一个QQ空间模板，在模板页面中有三个图片显示框。选择每个图片框均可单独设置不同的图片，并可调节图片显示区域和大小（**图5**）。



3.美图秀秀，我的电视秀

首先，准备好要添加心情文字的图片。安装执行美图秀秀软件（下载地址：http://www.paurex.com/download/isp48.exe），点击菜单“文件”→“打开”，浏览指定图片文件，点击“打开”导入图片素材文件（**图6**）。

在窗口上方点击 场景 标签，切换到场景特效界面。在右侧显示了各种特色场景，可点击“下载更多素材”链接，从官方网站下载更多素材。选择某个场景后，在弹出的场景内嵌编辑对话框中，可调节图片的显示位置与大小。看看这里，我们的照片上了一张宣传广告画（**图7**）。





4.情人节的贺卡

情人节马上就到了，赶快利用iSee（下载地址：http://down1.greendown.cn//200901/iSee.rar）做一张情人节贺卡，将自己印上贺卡表达爱恋吧！

在相框合成分类中选择“情人节”，就可看到许多情人节贺卡模板。应用模板稍加设置，一张含义深刻的情人节贺卡就生成了（**图8**）。

5.制作个性日历

使用同样的嵌入功能，可制作出漂亮的日历。

点击菜单“炫彩地带”→“相框合成”→“我的日历”命令，打开日历制作窗口。选择合适的日历相框分类与样式，然后进行蒙板效果等设置。最后进入“日历选项”设置，选定所需日历的年份与月份，并进行一些高级设定，如各种字体及特殊纪念日等，即可制作出一张精美的日历（**图9**）。



闪——心情图片，动态闪图

图片要闪，文字要动，这是网络新生代张扬与展现自我的个性表达。

为图片添加动态文字或闪动特效，在许多非主流的QQ空间背景中常常可看到这类图片，效果很酷。闪图不仅可用作QQ空间、各种博客的背景图片美化设置，还可制作大小尺寸适合的闪图，用作QQ/MSN头像。

一、心情图片与动态文字

在QQ空间或相册之类的图片中，常常可看到许多添加了文字的图片，这就是所谓的心情图片，生动的图片配以心情文字，感觉很强烈。动态文字是闪图的重要构成元素，使用PS和Flash当然可制作出这类图片，不过对普通用户来说，如果没有一定功力，制作出的效果并不好。不过现在不用PS也可轻松制作出属于自己的心情图片了。

1.制作心情图片

利用美图秀秀软件内置的文字模板功能，可快速为图片添加上漂亮的心情文字。

添加已有的心情文字模板

导入图片后，即可根据图片的内容，配以相符合的心情文字。

点击软件窗口上方的 模板 按钮，切换到文字模板设置选项页。在软件中内置了许多心情文字模板，默认模板分为四类，有“快乐”“甜蜜”“忧伤”和“另类”。在窗口右边是分类模板预览显示。

在右侧的模板展示中，选择与自己心情契合的文字模板，点击相应的模板，即可将模板添加到图片上（**图10**）。



添加心情文字模板后，将鼠标悬停在模板上，鼠标将会显示为手状，点击鼠标左键拖动文字模板，即可调整文字位置。用鼠标左键点击模板，在文字模板上会显示方框，可调节方框边角点，更改其大小或调节旋转角度（**图11**）。



另外，鼠标左键点击模板时会弹出一个浮动设置框，可设置文字模板的透明度、旋转角度和模板大小，并可选择将模板删除。

同一张图片可同时添加多个文字模板，但需要合理调节设置每个文字模板的位置和透明度及大小等，以免显示得过于凌乱。

设置个性心情文字

如果已有的文字模板不能满足需要，可手工制作动态或静态文字。

点击界面上方的 闪字 ，切换到闪字标签页。在“添加文字”中输入要显示的文字内容，并设置字体、文字大小、颜色等。最后点击 生成静态文字 按钮，即可在画面上添加个性心情文字了（**图12**）。



另外，也可制作出动态的闪字，输入文字内容后，直接点击 生成动画闪字 按钮，即可添加文字添加到图片上。最后生成的图片上，添加的心情文字会自动动态闪动。

需要注意的是，动态或静态文字要取得好的效果，应该从网上下载专门的艺术字体。如果用系统默认的字体，制作出来的文字往往比较呆板。

2.让文字多彩炫目

利用“可牛影像”工具（下载地址：http://dl.conew.com/conew_setup.exe）的动感文字功能，也可轻松制作出个性的心情图片，让图片上的文字闪动更炫目。

将图片导入可牛影像后，选择 图片编辑 标签页，点击 文字及饰品 按钮，打开文字饰品添加页面。再选择 多彩文字 标签页，在左侧边栏中可看到各种静态文字图片效果（**图13**）。



点击某个文字模块，即可将文字模块添加到图片中。用鼠标选择添加到图片中的模块，可调节设置其大小与旋转角度。在右侧的浮动工具条上，可设置模块在图片上的透明度（**图14**）。



可牛影像的多彩文字效果多达上百种，也可手工输入自己想要添加的文字内容。比较有趣的是，在多彩文字特效下面，还有一个“会话气泡”的分类，可添加一些用于标记文字的气泡效果。另外，在可牛影像中也可为图片添加动态闪字特效。

点击 闪图及闪字 按钮，打开动闪特效编辑页面。选择 动感闪字 标签页，在页面左侧列表框中即可查看到各种各样的动态文字效果（**图15**）。



选择某种动态文字效果后，自动弹出动态文字预览对话框。在对话框中，可点击添加上的动态文字模块，在模块周围显示调节节点，可调节模块大小和旋转角度（**图16**）。另外，可在对话框下方设置调节动态效果闪动的速度。



添加动态文字模块后，点击对话框中的 保存 按钮，即可保存动态文字模块效果。

二、签名与头像，闪图炫目

在许多QQ空间中，常常可看到一种特殊动画，这类图带有动态效果，采用幻灯片的效果闪动，被称为闪图。闪图越来越流行，不仅在个性主页上多见，在论坛签名、QQ头像中也常常可见闪图。闪图的制作往往需要一些GIF动画工具，或使用PS，制作起来很麻烦。这里我们使用一些小工具，丢掉什么层、帧的概念，一键打造个性闪图！





1.使用美图秀秀打造闪图

执行“美图秀秀”，打开导入要制作闪图的图片，然后在界面上方选择 闪图 标签页，在界面窗口右侧可看到显示有18种闪图效果。将鼠标停留在闪图效果名称上，就可看到相应的闪图的动态预览（**图17**）。

点击喜欢的闪图效果，软件就会自动将图片生成为想要的闪图动画，并自动打开一个生成预览框。其中有几种闪图效果非常漂亮，包括魅影、黑白马赛克、电视线雪花、闪动百叶窗和磨砂等。这里使用的是“魅影”效果，图片会从右至左拖影闪动，图示中截取了动态闪动时的一个关键帧图片（**图18**）。

对闪图效果满意的话，点击预览对话框中的 保存 按钮，将生成好的闪图保存为GIF动画格式文件即可。

2.可牛影像，动态闪图





可牛影像的动态闪图特效更为丰富，制作也极为简单。

在可牛影像中导入要制作动态闪图的图片后，进入“图片编辑”→“闪图及闪字”标签页，点击 动感闪图 标签页，在页面左侧列表框中即可查看到各种各样的动感闪图效果（**图19**）。

选择某种动态闪图效果，打开动态闪图预览对话框，这里显示的是动态闪图中的某一帧效果。在对话框中，可设置调节动态效果闪动的速度，并可保存动态闪图效果。

值得一提的是，在可牛影像中还提供了一个方便的功能，可将生成的各种漂亮图片等进行特殊尺寸调整，以满足各种各种聊天软件头像和网站论坛博客等的尺寸规格需要。调节方法很简单，在“图片编辑”中点击 裁剪及尺寸 按钮，在左侧边栏中可见到各种常见的尺寸规格。例如要生成QQ头像，点击在列表中点击 QQ 头像 (50×50) 项目，即可自动裁剪了（**图20**）。

拼——最强的非主流图片特效

利用图片处理软件，将各种所需的特效拼合在一起，得到最终的完美效果，这是图片处理的最高境界。非主流图片在年轻的80、90后中非常流行，早已变成了一种主流。制作非主流图片，往往需要使用PS或一些功能强大的图片处理软件，经过复杂的操作才能完成。其实现在制作非主流图片完全不用如此复杂了，几分钟的时间，就可生成一张酷酷的非主流图片。

一、大师打造非主流

美图秀秀内置了各种综合的特效处理功能，再结合前面介绍的动态文字闪图等效果，可轻松制作出非主流图片。

1.图片微调



首先，准备好要制作非主流图片的素材。如果图片的效果不好，可利用工具快速处理。美图秀秀提供了一些简单实用的图片处理功能和特效，方便用户对图片进行处理。在这里我们使用了软件自带的一张示例图片进行处理演示。

导入图片后，点击工具栏上的 图片处理 标签按钮，进入图片处理界面。在其中提供了图片微调和特效功能（**图21**）。

在图片微调中，可进行亮度、对比度、色彩饱和度、色调等调节。在图片特效中提供了黑白色、反色、全彩、锐化、柔和、怀旧、浮雕、报纸、智能绘色等特效。如果这里感觉黑白的图像太过单调，可点击一下“怀旧”，让图像增加一些暖色。

2.人物上妆





非主流的照片有几大特色：大眼睛、长睫毛、腮红、好皮肤——这一切可在美图秀秀中轻松完成。

点击工具栏上的 美容 标签，在美容界面可进行磨皮、消除红眼等常见的照片处理操作。另外，在左侧边栏中有几项非为重要的功能，加腮红、睫毛、眼睛变色。

例如要加点腮红，可点击左边栏中的 加腮红 按钮，在右边的腮红列表中选择自己喜欢的腮红，并可修改透明度和大小（**图22**）。

如果嫌睫毛不够长，则可添加睫毛，与腮红操作是一样的，不过需要细心调整，才能让睫毛更完美贴合在人脸上。另外，还可改一下眼睛瞳孔的颜色，比如改成蓝色、紫色等，很吸引人。

3.动态饰品



然后可在图片上加入一些动态饰品与文字，在美图秀秀提供了许多可爱的小饰品和个性化涂鸦。

点击上方的 饰品 标签，在左侧边栏中可看到许多可爱的饰品和图案。点击一下，即可完成添加，还可设置透明度和旋转饰品的角度（**图23**）。

美图秀秀提供的饰品非常丰富，分类有可爱心形饰品、会话气泡、可爱动物饰品、卡通人物、可爱装饰品、闪字饰品、其他饰品等。还可去美图秀秀官方论坛上下载更多饰品，在“可爱饰品”编辑界面下通过导入功能导入下载来的饰品。

再用上面介绍的方法，添加闪图或动态字特效，最后就可得到一张有个性的非主流照片了（**图24**）。

二、牛气的非主流制作器

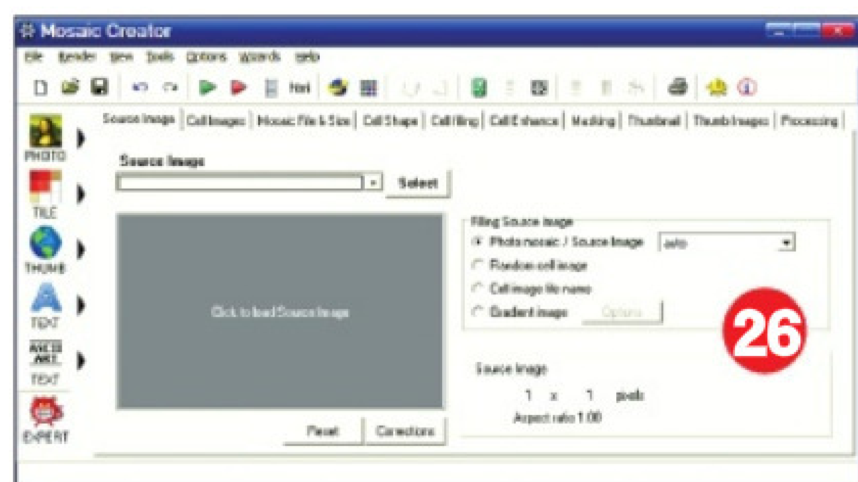


可牛影像制作非主流图片与美图秀秀差不多，先进行一些图片编辑调整处理，再点击工具栏上的 可爱饰品 按钮，为照片添加一些修饰，比如睫毛、腮红、心型标志、小动物、装饰品之类的（**图25**）。可以调整这个饰品的角度、透明度，也可随意调整大小。最后再添加一些动态文字和闪图效果，即可制作出漂亮的非主流图片。

可牛影像的图片编辑也是非常牛的，在“影楼特效”中提供了一些特殊效果，比如黑白效果、复古、浮雕、灰度等。另外，“自动修复”功能可对一些有瑕疵的照片，实现一键修复，人像柔焦、补光、自动颜色增强、自动锐化等修复功能一键完成。

另外在“高级调整”中还可对照片的亮度、对比度、RGB值、色阶等进行调整，适合有一定经验的高级用户。

三、拼来拼去的乐趣——制作“拼集”图片

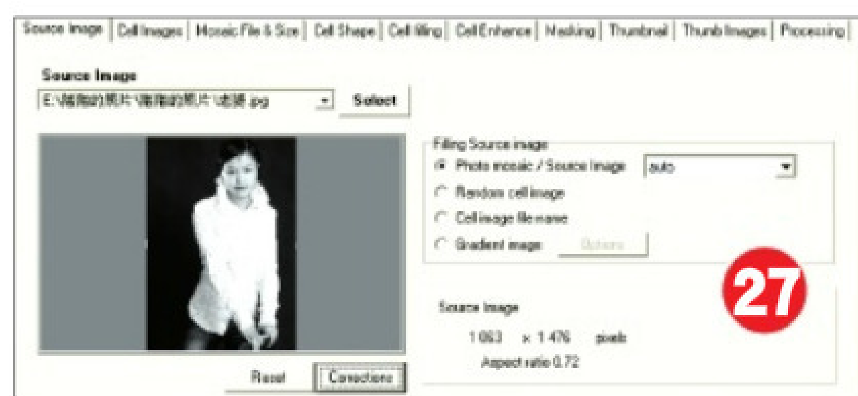


所谓的“拼集”图片，是指用很多单独的小图片拼凑成一张大图片。拼集图片有一个特点，从远处看时，图片显示的是一个整体图像，但近看却发现大图像其实是由许多小图片影像所组成。

拼集图片很有趣，特别是将许多照片制作成拼图般的个人照片影像，可能会让人大吃一惊。下面我们就来将自己的个人照片制作成为拼集图像。

安装并执行拼集图片制作工具“Mosaic Creator V3.1 build 348”（下载地址：http://www.aolej.com/files/MC2.zip），在主界面窗口中显示有各功能标签页，标签是按钮制作拼集照片流程顺序进行排列的（**图26**）。

1.选择大图源文件

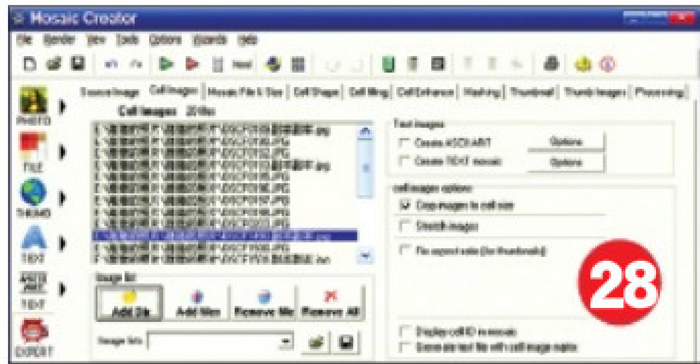


首先，在“Source Image”标签中选择和设置源图像文件即需要拼集出的效果模板图片。

在“Filling Source Image”区域选择 Photo mosaic / Source Image auto 项，然后在左侧点击 Select 按钮，或点击图像框，在打开的文件对话框中选择图片文件（**图27**）。

Mosaic Creator支持JPG、GIF、PNG、BMP、TIF、WMF等常见的图片格式。注意，大图图片的选择，应遵循图片元素简单、颜色清晰的原则，不要太过于复杂，否则不利于拼集图片小图元素的显示。

2.选择拼集元素图片



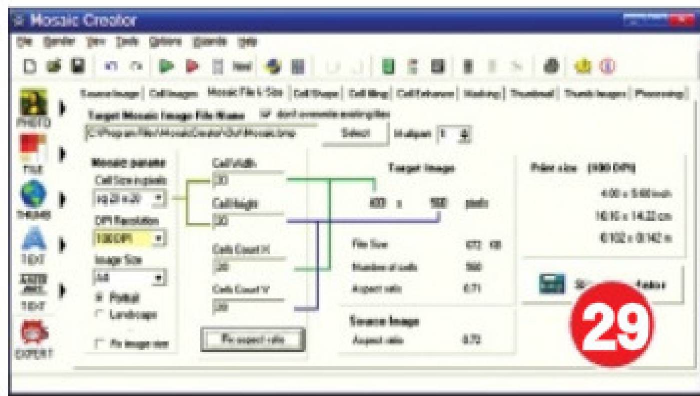
切换到“Cell Images”标签，在这里可选择用来拼集成大幅图片的元素图片文件（**图28**）。

点击 Add Dir 按钮，可指定选择某个文件夹下的所有图片文件，也可点击 Add Dir 按钮，浏览选择不同文件夹下的图片文件。

在左侧的文件夹列表中，显示所有选择作大图组成元素的图片文件。单击“Remove file” Remove All 按钮，可从列表中将一些不需要的图片删除。对于常用的图片文件元素，可点击击界面下方的工具条上的“Save image list”按钮，保存列表文件，下次直接点击 Image lists 按钮，即可将列表载入。

另外，需要选择 Crop images to cell size 选项，该选项可将元素图像改变为元素尺寸。

3.拼集图片设置



切换到“Mosaic File & Size”标签页，在这里可设置元素图片尺寸及最终生成的拼集照片保存路径（**图29**）。

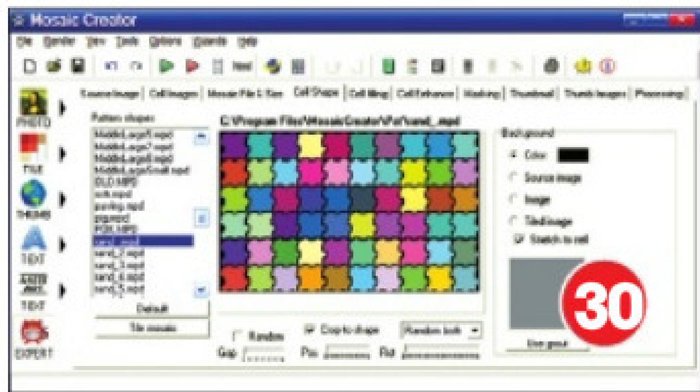
在“Target Mosaic Image File Name”下设置拼集照片生成文件的保存目标目录文件夹及文件命名，并设置图片保存格式。

在“Mosaic params”下的“Call Size in pixels”中可设置每个元素图像的尺寸。一般来说，如果是一些比较简单的图像，可将SQ值设置大一些，如果大图片图面元素比较复杂，可将SQ值设置小一些，使生成的图像更为精细一些。

在“DPI Resolution”中可设置图片分辨率，可保持默认100DPI。在“Image Size”中可设置图像尺寸，默认为A4幅面纵向。

软件会根据最终大图图片的尺寸与小图元素的尺寸，计算出横向和纵向的元素图像数。如果大图的源图片尺寸，与选择的图像元素图片大小比例差距过大，可点击 Fix aspect ratio 按钮，自动调整设置比例。

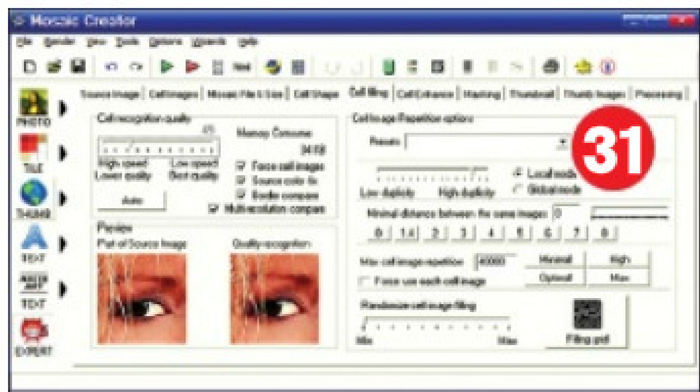
4.选择拼集效果



切换到“Cell Shape”标签页，在这里可设置元素图片拼集大图的效果方式（**图30**）。

在左侧的“Pattern shapes”列表框中有许多软件自带的图案拼集方案，选择某种效果后，在右侧可预览效果。选择拼集方案后，再选择下方的 Crop to shape 选项，自动调整元素图片外形为图案形状。在右侧的“Background”中可背景颜色，默认为黑色。

5.拼集选项设置

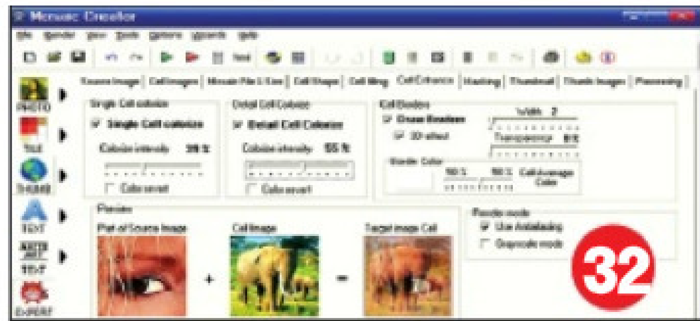


切换到“Cell Filling”标签页，在这里可对拼集选项进行各种复杂设置（**图31**）。

在“Cell Recognition Quality”处可设置元素识别质量，也就是将元素图片拼集成大图后，每个元素图片的画面质量。质量设置越高，则越能清晰地看来元素图片上的图像显示。可点击 Auto 按钮自动设置。另外，可勾选启用“强迫元素图像（Force cell images）”“源色彩修复（Source color fix）”“边缘比较（Border compare）”和“多重分辨率比较（Multi-reoulution compare）”等几个选项，可获得更好的效果。

在右侧区域中，还可进行一些特殊的“元素图像重复选项” Max cell image repetition 40000 设置。在“Max cell image repetition”选项中可设置最大元素图像重复率，可点击 Uptimal 按钮，自动计算得出最优数量，其他选项可采用默认。

6.拼集图像颜色设置



切换“Cell Enhance”标签中，可设置拼集图像大图与元素图片的颜色（**图32**）。

选择 Single Cell colorize 选项，设置“Colorize intensity（着色强度）”，可调节源图片文件颜色的透明度，让元素图片颜色透过大图片图像。

选择 Detail Cell Colorize 选项，可设置着色强度即源图像细节透过元素图像的程度。选择“Cell Borders”项，可为生成的拼集图片设置边框效果。选择“Use Antialiasing”项，可启用抗锯齿效果。

7.生成拼集图片





完成设置后，点击工具栏上的“start render” ▶ 按钮，即可开始渲染生成拼集照片（**图33**）。在渲染过程中，随时可点击渲染界面中的 Show/Hide preview 按钮，显示预览照片。如果对效果不满意，可及时终止渲染，重新进行前面的设置。

渲染完成后，点击渲染对话框中的 Show Mosaic 按钮打开生成的拼集照片，可看到最终效果——整张图片从远处看可显示指定的大图源文件图像（**图34**），但近处细看时，可以看到构成大图的元素是一张张的小图片。

转——多彩多样变图片

“转”也是图片特效操作中一种常见手法，“转”所概括的内容很多，例如将正常的图片转成漫画、版画之类的，或将图片的大小格式进行转换等。

一、照片转漫画，制作个性QQ头像

在漫画家的笔下，千奇百态的人物总是惟妙惟肖，各种名人明星的肖像漫画常让人忍俊不禁。但肖像漫画可不是名人和明星才有的专利，用个小软件，我们也能当回漫画家，把自己的头像变成夸张有趣的漫画。

首先，当然是准备一张自己的大头照。用来制作成漫画的照片，要求是正面照，并且最好是要脸面轮廓清晰，不要被太多的头发或眼镜之类的装饰遮挡，否则制作出来的漫画就没有形象的个人面部特点了。

1.上传头像



登录“阿尼网（http://www.aniface.com）”，在打开网页中点击 变脸 ，来到“变脸基地”。在“请选择正面照片”框下方点击“浏览”按钮，浏览指定要制作成漫画的照片。

照片上传成功后就会立即显示在预览框中，由于预览框大小有限，如果照片尺寸较大，可点击中 拖动照片 选框，用鼠标在预览框中拖动照片来调整显示范围，让上传照片的脸部完全显示在预览框中（**图35**）。

调整好照片显示范围后，点击 选择左眼 选框，然后用鼠标点击照片头像的左眼位置处。再点击 选择右眼 选框，用鼠标点击照片头像的右眼位置处。

设置完毕后，点击“下一步开始变脸”，选择照片人物为“男性”或“女性”，并设置自己喜欢的漫画头像风格（**图36**）。

2.设置面部描点



选择完毕后，点击“下一步”按钮，要求调整设置脸部描点（**图37**）。点击 调整描点 按钮，打开坐标描点调整页面。

照片的脸部上已经添加了一些红点，这些就是描点，描点的位置是固定的，用来分析和确定脸型信息。将鼠标移到脸部照片中的描点上，在窗口右侧会显示提示信息，说明此描点应该确定的位置。按照提示说明依次点击描点，通过鼠标拖动调整左侧头像中的各面部特征关键点，使之与右边的模特头像描点坐标相符合。这样可让人物脸部特征更明显，从而使生成的肖像漫画更加逼真形象（**图38**）。



3.生成卡通漫画头像

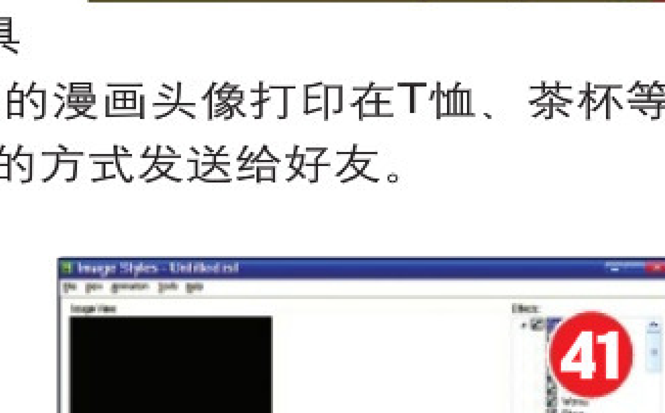
调整完毕后，点击 满意确定 按钮，返回到头像预览页面中。在预览框中就可看到最终生成的漫画头像效果了。点击预览漫画头像上的 发送卡通图片 按钮，即可在新开的窗口中看到自动生成的肖像漫画（**图39**）。

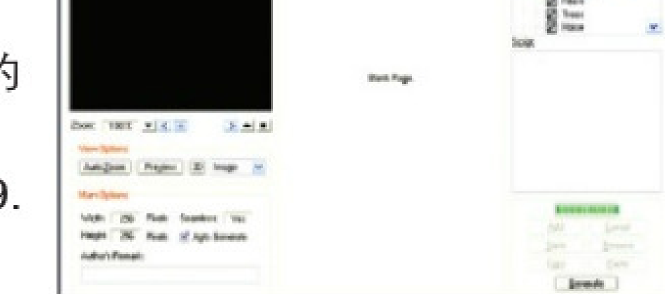


如果满意，将鼠标移动到生成的头像图片上，在出现的浮动工具条上点击“保存此图像”按钮，即可将图片保存到本地硬盘中。另外，如果在网站注册用户登录后，还可将生成的漫画头像保存在网络硬盘中，以便作为QQ或MSN头像。

现在只是完成最基本肖像漫画制作，还可为漫画更换发型和衣服。点击页面中的“去换发型衣服吧”按钮，打开个性设置页面。在这里可为漫画头像选择适合的发型和背景图片（**图40**）。最后点击 储存 按钮，即可将将漫画头像保存在网络硬盘中。

此外，如果注册用户并登录后，可查看“彩妆坊”，为肖像更换发型、服装、道具和背景等各种装饰素材，素材非常丰富漂亮。还可到“个性产品”页面中，将自己设置的漫画头像打印在T恤、茶杯等产品上，让漫画头像更具价值。也可在“无线乐园”中，将制作的漫画头像用手机采集的方式发送给好友。







二、图片转版画，你是画家

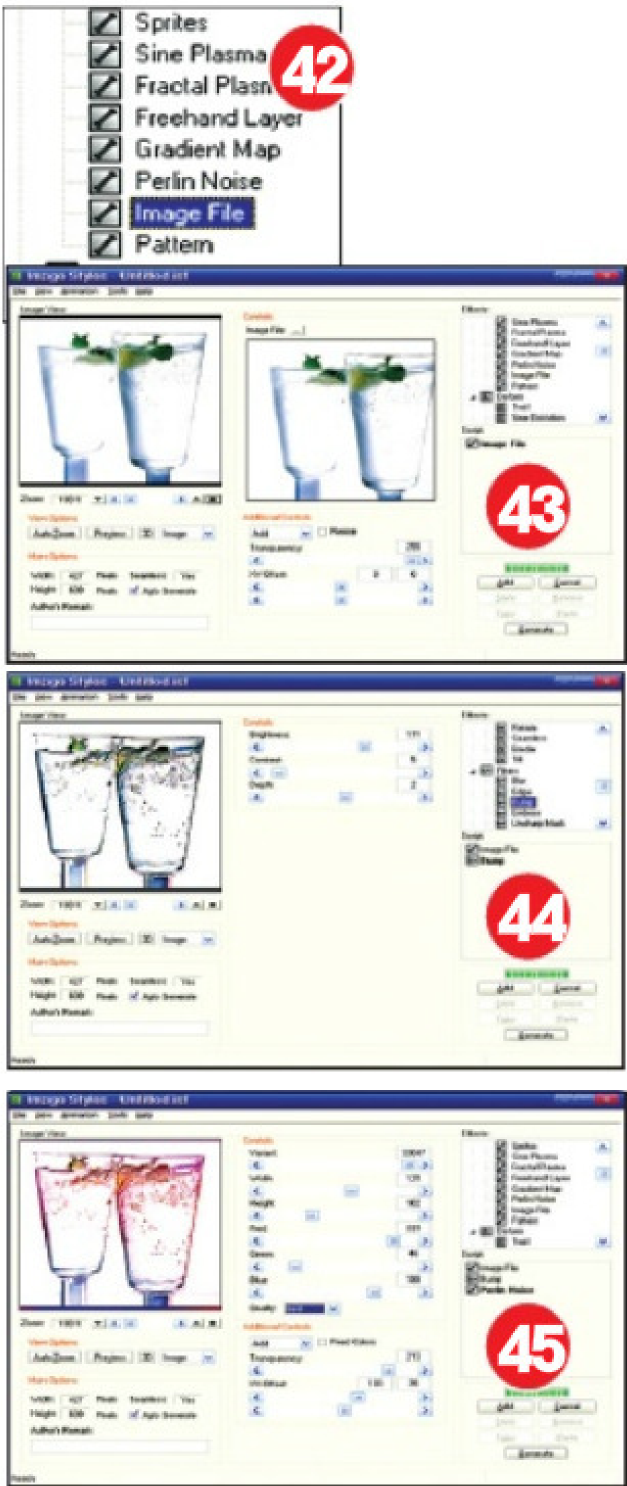
版画是美术中的一个重要门类，特别是木刻版画独特的刀味与木味，使得原来平淡的图片变得更蕴吸引力。看看我们怎么样将一张简单无奇的照片，变成别具一格的版画。

下载并执行版画处理软件Image Style（**图41**，http://www.skycn.com/soft/11059.html），在软件界面左侧是图片窗口，中间是控制区域，右侧是效果编辑处理区域。

1.导入图片

首先，准备好要用来制作成版画的图片。在“Effects”效果列表中选择“Generate（生成）”下的“Image File（图像文件）”项目（**图42**），在中间的控制区域中将会出现图片导出操作框。点击 Image File: ... 后的按钮，浏览指定需要处理的图片文件（**图43**）。

导入图片后，可通过鼠标拖动，调节图片显示位置，并可在下边的选项中设置图片的偏移坐标和明暗度。设置完毕后，在脚本操作列表下方点击 Add 按钮，添加当前操作，在脚本窗口中列示将显示图像文件项目。



2.设置碰撞特效

然后在特效列表中选择“Filters（滤镜）”下的“Bump（凹凸）”效果，在控制区域中可调节凹凸特效的各项参数。设置合理的“亮度”，“对比度”和“深度”不要设置太高，在左边的预览窗口中即可看到图片有了版画效果（**图44**）。

设置完成后，再次点击脚本区域的 Add 按钮，应用当前特效。

3.添加其他特效

添加了版画特效后，还可为图片再添加其他特效，让版画效果更强烈一些。

例如，可在效果列表中选择“Generate”→“Perlin Noise”特效，该特效可添加花边杂点，让版画色彩有一些迷幻的效果（**图45**）。

注意，在添加设置各种操作时，都必须在脚本列表下点击“Add”添加按钮，保证应用当前操作。如果需要修改某个操作，可在脚本列表中选中此特效操作项目名称，在控制区域中即可修改参数。如果要删除某个特效，则可在脚本区域中点击 Remove 按钮将其移除。

三、变个魔术，图片转相册

拍摄了大量的图片之后，往往要将其修改美化转换格式等，然后才能将它们上传到各种网络相册之中分享发布。

各种傻瓜化的工具纷纷出现，美化处理照片已不难，但转换图片仍是非常麻烦。许多相册空间所能支持的图片格式、大小和体积都有要求，而且上传时也很不方便。不过借助“光影魔术手v3.0.2.26”（下载地址：http://down.neoimaging.cn/neoimaging/NeoImaging3.0.2.26.exe），施加小小的魔法，大量的普通图片就会自动美化，并上传到相册中！



1.批量处理

执行光影魔术手软件，在资源管理器中选择要上传到相册的图片，全部拖动到软件窗口中，弹出图片自动处理对话框（**图46**）。

切换到“自动处理”标签，在其中可添加设置特效（**图47**）。点击右侧的相应特效处理按钮，在打开窗口中设置好处理动作的相应参数值，即可将特效添加到处理列表中。切换到“输出设置”标签，设置输出文件格式、输出文件夹和文件名规则，并可设置相册所许可的图片最大体积。最后单击“确定”按钮即可开始批量美化处理（**图48**）。

2.批量上传照片

处理完毕后，切换到“光影管理器”界面，选择要上传的照片，点击右键，在弹出菜单中选择选择“上传到网络相册”命令（**图49**）。然后在弹出的上传对话框下拉列表中选择要上传的网络相册类型，并设置相应的账号密码和验证码等信息。确定后，即可批量上传图片了（**图50**）。

良药还是毒药

——接入USB设备的安全法则

■广东 GZ

关键字：USB使用 USB安全

相信现在U盘或移动硬盘已是电脑用户的标准配置之一，由于网络传输的速度相对高清视频等媒体资源来说实在不够，我们时常用大容量的移动硬盘来传递，只是有时用户会发现USB 2.0传输速度远小于理论值，效率低下。同时现在病毒也瞄准了移动设备，接入带毒的设备就像将病毒注射到电脑上一样。自己的移动设备随时注意别接触带毒电脑，保持清洁也就罢了，别人的通常是不敢随便往电脑上接，因为不知道设备里有没有、有多少病毒。那么不得不接入的时候，应该怎样去注意安全?

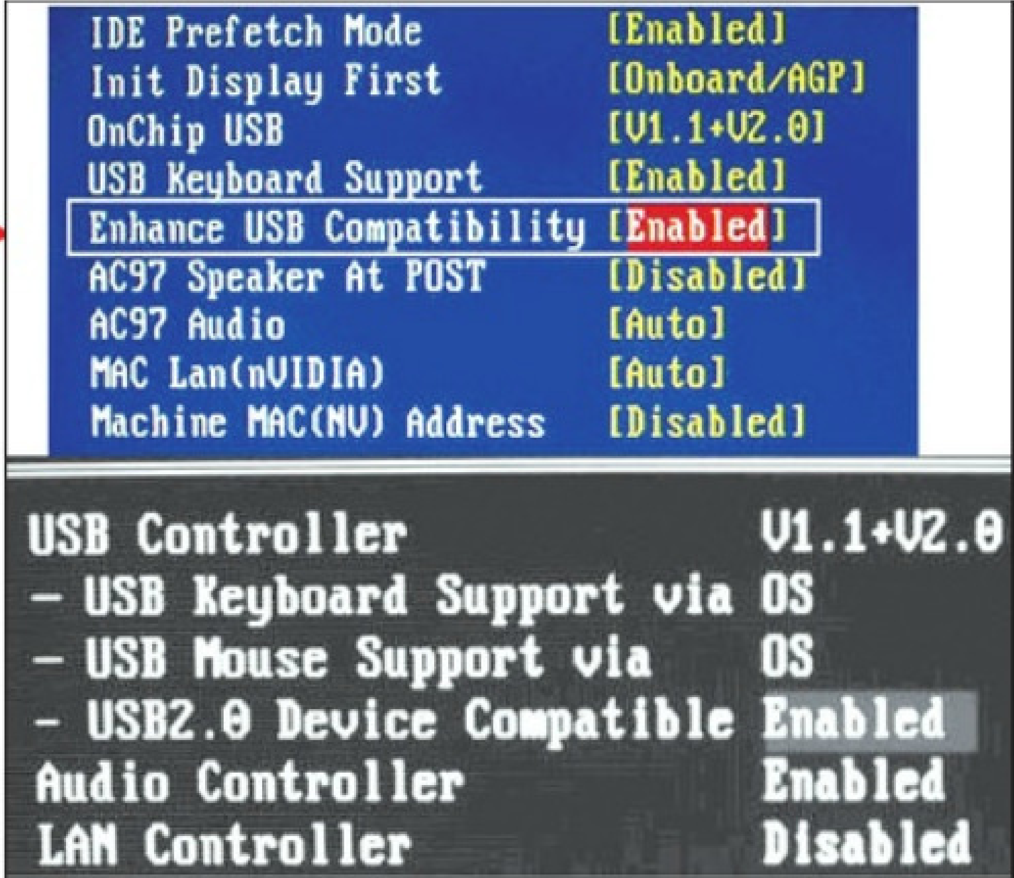
一、2.0就是2.0

USB 2.0设备和USB 1.1设备两者之间的传输速率有质的分别，不过很多用户都可能遭遇一种情况，在计算机中插入USB设备时，操作系统会提示"高速USB设备插入低速USB接口"信息，实际上计算机的USB接口是高速的USB 2.0接口，插入的设备也是高速的USB 2.0设备，然而数据传输速率测试起来也就是USB 1.1的速率。

这种情况大多出现在NVIDIA芯片的主板上，NVIDIA芯片主板的USB 2.0控制器通常分为两种，分别是USB 1.1接口的"Standard OpenHCD USB Host Controller"，及USB 2.0接口的"Standard Enhanced PCI to USB Host Controller"，USB设备插入后按不同速率类型挂在各自的控制器下面。用户的高速USB设备被提示插入了低速USB 1.1口，是因为硬件底层检测错误把它挂在USB 1.1控制器下面了。



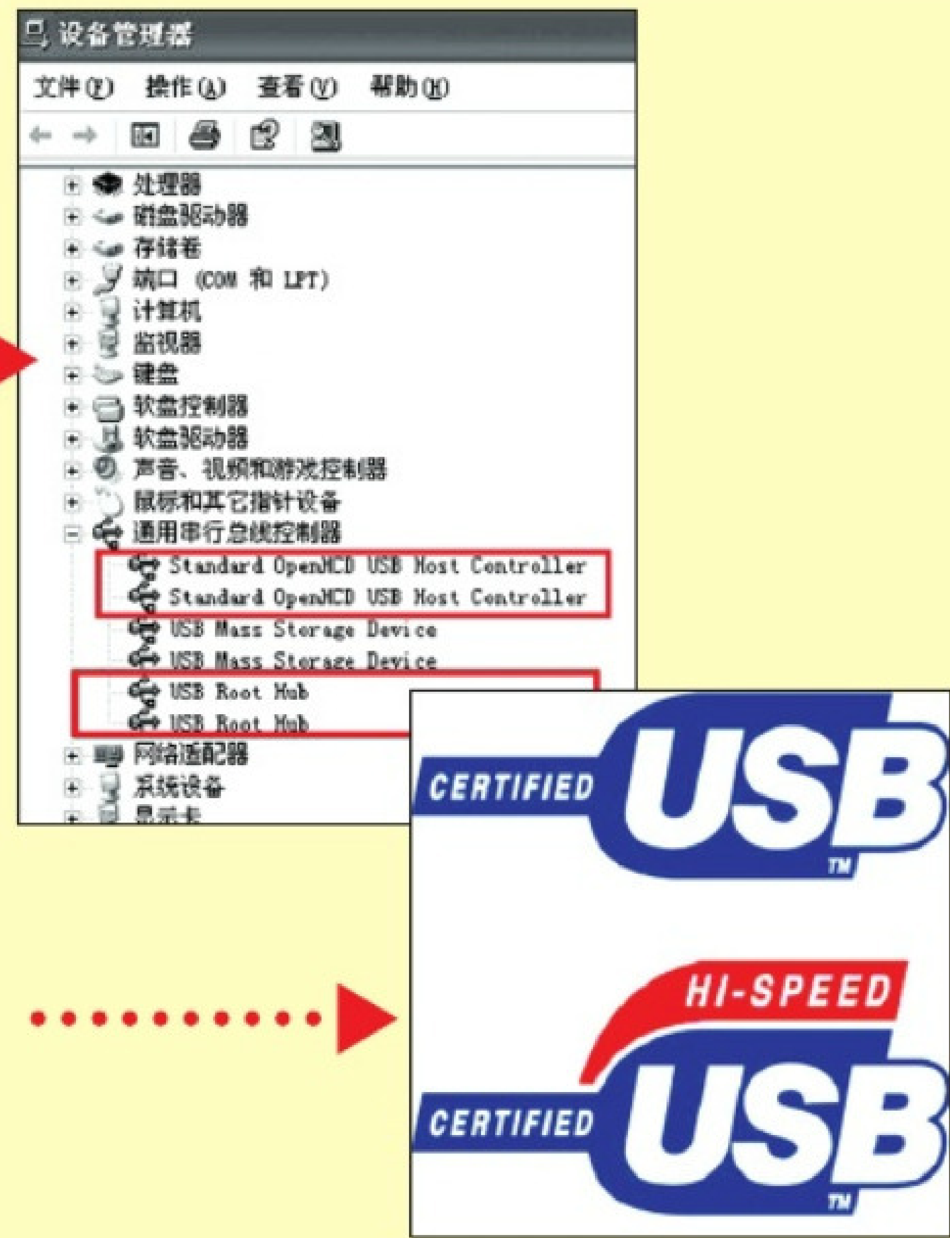
解决的办法是首先进入在BIOS，确认已打开“Enhance USB Compatibility”选项，有的主板是“USB 2.0 Device Compatible”，即增强USB 2.0设备兼容性。接着进入操作系统禁用OpenHCD控制器，然后重新插入或刷新设备，以便让USB设备正确挂载到USB 2.0控制器下。



另外一种情况是接上某些USB 2.0设备时，系统会提示“无法识别的高速设备”信息，当然数据传输速度测试也同样是USB 1.1的速率。此问题多出现在笔记本的USB接口或供电较弱的前面板USB接口，特别是前提已经插入了多个USB设备的计算机上，问题不在于系统将USB设备错误识别为低速设备，而是无法正确辨识设备是哪种高速设备。这种情况解决方法其实极为简单，即改变USB设备的插入顺序，首先将计算机上所有USB设备都取下，包括USB的键鼠。然后将辨识不出的USB设备首先插入，这时候大多就能正确识别出设备并加载驱动，再插入其他需要的USB设备即可。

低速USB设备的兼容

比较特殊的一种情况是WinXP中使用USB 1.1低速设备时，有可能出现系统无法识别的情况，原因在于操作系统自动安装驱动程序的兼容性。打开设备管理器，打开“通用串行总线控制器”，然后在“Standard OpenHCD USB Host Controller”USB总线控制器上单击右键，选择“卸载”，如有两个“Standard OpenHCD USB Host Controller”则两个都卸载掉，然后单击“扫描检测硬件改动”按钮，系统会重新扫描USB控制器驱动，扫描结束后设备管理器内会出现两个“USB Root Hub”和两个“Standard OpenHCD USB Host Controller”，然后指定安装主板附带的WinXP USB驱动程序。



高速USB设备的辨识

由于标准制订的历史原因，USB 2.0标准其实有两种不同的数据传输速率，即12Mbps和480Mbps，前者被称为全速USB，后者则被称为高速USB。换言之，以前市场上的USB 1.1设备已不复存在，高速USB设备和低速USB设备都会以USB 2.0设备贩卖。用户如果要避免买到低速的USB设备，只要认准两者之间的商标标识的差异。其中USB标识有“Hi-Speed”字样的即为480Mbps数据传输速率的高速USB设备，而没有相应字样或是标明“Full Speed”的则为12Mbps数据传输速率的低速USB设备。

二、良药还是毒药——USB接口的管理

1.USB口自动播放禁用

由于USB接口的存储设备插入时操作系统会调用默认的自动播放功能，导致USB存储设备也成为传播自动播放病毒的主要传染源，因此关闭USB接口的自动播放功能是很有必要的。

对于WinXP只要打开“我的电脑”，在“硬盘”里面或在“有可移动的存储设备”下面会看到USB存储设备的盘符。鼠标右键点击需要关闭自动播放功能的盘符，选择“属性”，在弹出的窗口中选择“自动播放”选项卡，在这里用户可以针对“音乐文件”“图片”“视频文件”“混合内容”和“音乐CD”五类内容设置不同的操作方式，都选用“不执行操作”即可禁用自动执行功能，“确定”后设置立即生效。

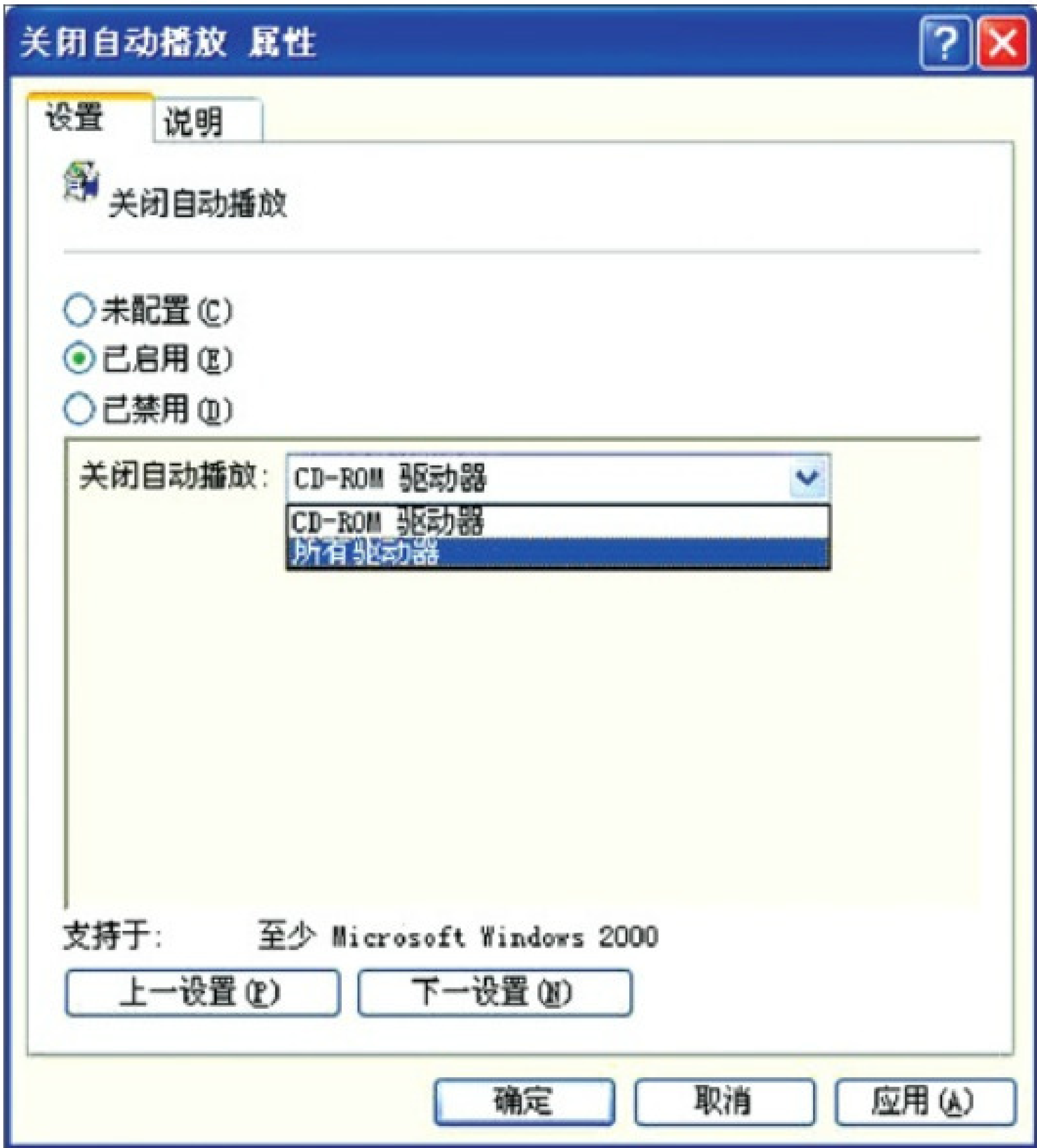


关闭Vista下自动播放功能则更简单，打开“控制面板”并点击“自动播放CD或其他媒体”，在“自动播放”窗口中，不要选中“为所有媒体和设备使用自动播放”的复选框，然后点击“保存”。



如果希望彻底关闭USB口自动播放功能，那么在组策略和服务中关闭是更稳妥的办法。

组策略：单击“开始”→“执行”，在“打开”框中键入“gpedit.msc”，单击“确定”按钮打开“组策略”窗口。在左窗格的“本地计算机策略”下，展开“计算机配置”→“管理模板”→“系统”，然后在右窗格的“设置”标题下，双击“关闭自动播放”。单击“设置”选项卡，选中“已启用”复选钮，然后在“关闭自动播放”框中单击“所有驱动器”，单击“确定”按钮关闭组策略窗口。



临时禁止自动播放功能

很多时候用户并不知道计算机是否已经关闭自动播放功能，例如公共场合的计算机、为他人维护的计算机等，这时最简单快捷的办法是插入USB存储时，同时按住键盘的“Shift”键，这样操作系统的自动播放功能就会被临时禁止。对于经常使用USB存储设备转移数据的用户而言，这是个值得培养的操作习惯。

服务：在右窗格找到“Shell Hardware Detection”服务，这个服务的功能就是为自动播放硬件事件提供通知，双击它，在“状态”中点击“停止”按钮，然后将“启动类型”修改为“已禁用”或“手动”就可以了。Vista的组策略和服务关闭近似WinXP，不再赘述。



2.USB口的禁用

对于企业等特殊的计算机应用环境而言，有时需要管理员禁用所有USB接口，以应对病毒、泄密等不必要的数据损失。最简单的办法当然是中BIOS中禁用USB端口，以AWARD BIOS为例，只需启动计算机时按Del键进入BIOS设置界面，定位到“Integrated Peripherals”项，把其中“USB Controller”设置为“Disabled”，即可禁用主板上所有USB端口。如果要防止用户私自更改设置，管理员还必须加上BIOS密码。BIOS禁用虽然简单有效，但副作用也非常明显，因为在屏蔽USB接口之后，不但USB移动存储设备不能使用，所有其他USB接口的外设，例如USB鼠标、键盘、打印机等都将无法使用，副作用太大。

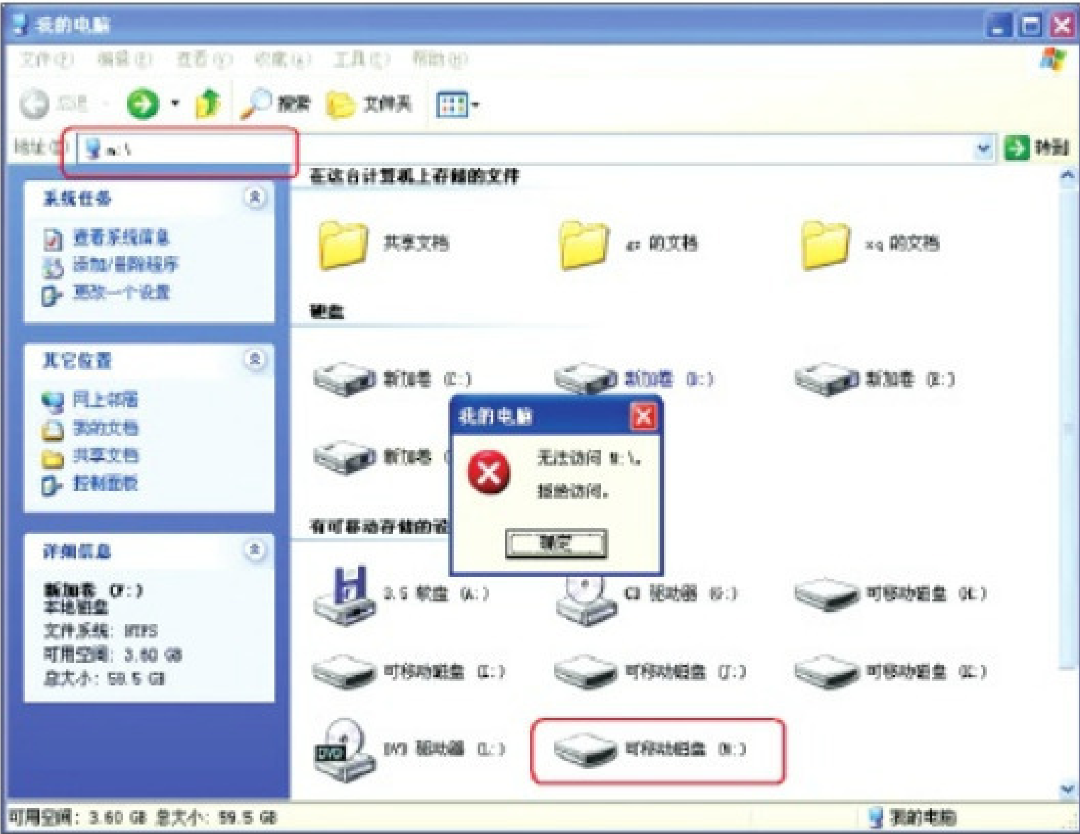
改良的方法是修改注册表只禁用USB存储设备，找到“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\UsbStor”主键，双击名为“Start”的DWORD值，将“数值数据”改为4，注意右边的“基数”默认为“十六进制”不要更改，单击“确定”即可修改完成，重新启动计算机使设置生效。重启后将USB存储设备连接到计算机时，虽然USB设备上的指示灯在正常闪烁，但在资源管理器当中就是无法找到其盘符，因此也就无法使用USB设备了。



另一种方法是隐藏并禁止访问盘符，打开注册表编辑器依次展开如下主键“HKEY_CURRENT_USER\software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Ploicies\Explorer”，新建二进制值“NoDrives”，其缺省值是“00 00 00 00”4个字节的字符串，表示不隐藏任何驱动器。如果将它的值修改为“FF FF FF FF”则表示隐藏所有盘符。

具体说“NoDrives”键值的第一个字节可表示A到H八个盘符，分别以01、02、04、08、10、20、40、80表示；其他三个字节则分别对应表示I到Z各个盘符。如果想隐藏E盘只要给“NoDrives”赋值“10 00 00 00”并“确定”退出即可；如果要同时隐藏多个盘符，只要将这些盘符对应的二进制值相加即可，例如“19 00 00 00”表示同时隐藏A、D、E三个盘符。

我们修改的目标就是将计算机上固定盘符之后的所有盘符隐藏，例如将H盘符后所有盘符隐藏，就应该将“NoDrives”值设为“02 FF FF FF”，为什么没有使用“00 FF FF FF”呢？因为附加隐藏了系统没有使用的B盘符。这样重启计算机后再插入U盘，在操作系统里看不到U盘所分配的盘符，当然仅仅隐藏盘符无法阻止用户在地址栏里输入盘符访问USB存储盘，因此上个步骤需要再建一个二进制“NoViewOnDrive”，同样将值改为“02 FF FF FF”，也就是说其值与“NoDrives”相同。这样一来就既看不到USB移动盘符也访问不到USB移动盘符。



当然以上禁用方法也都有无法克服的缺陷，稍有经验的用户都能够突破封锁，也无法进行远程监控和远程管理，对于管理员很难做到有效管理。因此对于企业网络环境而言，专门的软件管理才是最好的选择，需要注意USB端口的控制管理软件虽多却良莠不齐，许多软件其实也只是利用注册表修改或隐藏，并不能真正彻底禁用USB存储设备，相对而言Endpointsecurity和Devicelock都是不错的选择，这两者都采用Rootkit驱动控制，普通用户很难突破两者的封锁，加上C/S的网络监控和纪录管理，管理员就能安心禁用所有计算机上插入的USB存储设备。

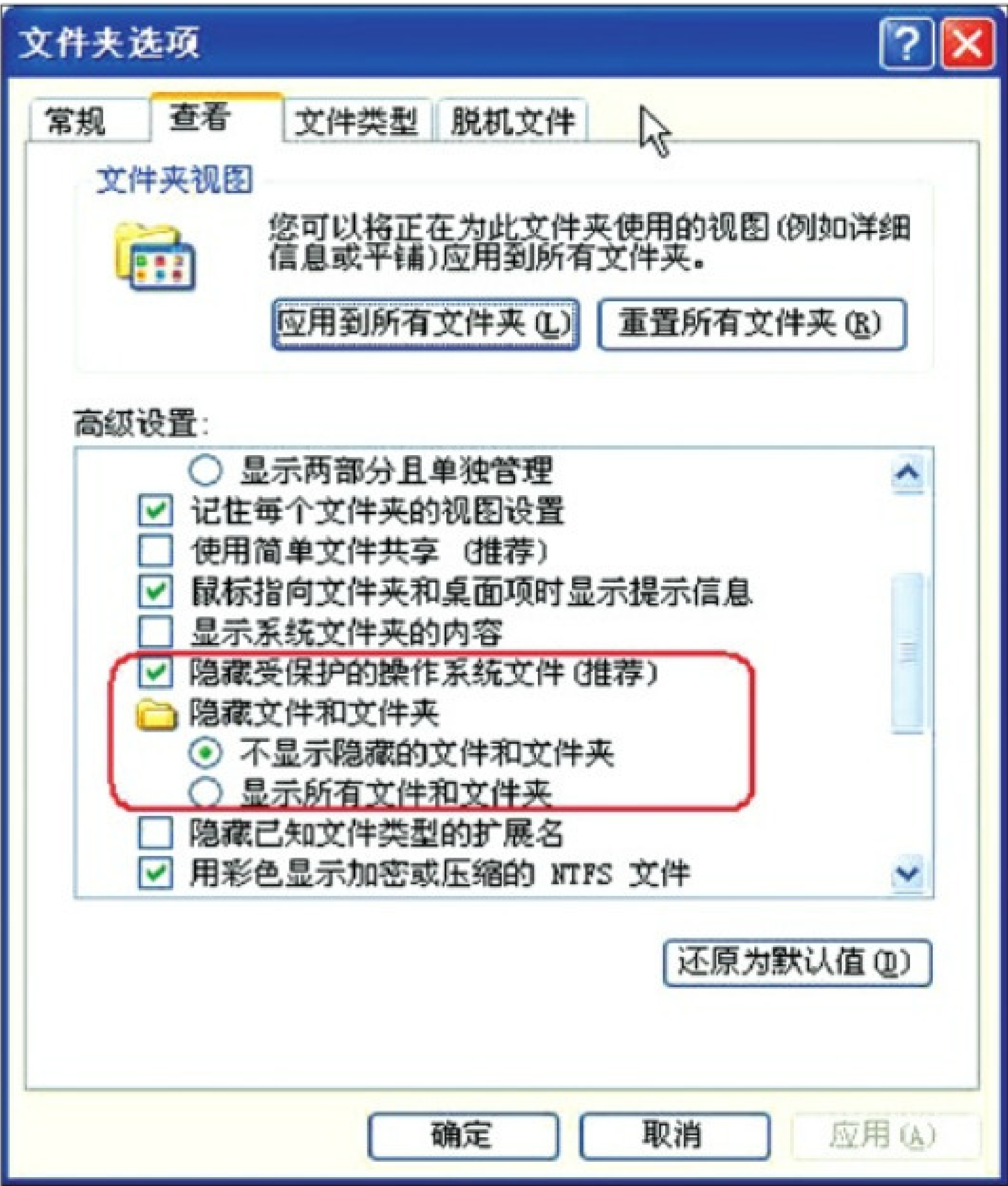
3.USB禁用失误的挽救

禁用USB接口有时也会带来意想不到的麻烦，常有用户操作时由于没有注意，在设备管理器里面将所有USB口停用，或修改注册表时禁用了所有USB设备，导致操作系统启动后USB键盘鼠标无法使用，而且计算机偏偏没有PS/2的键盘鼠标接口。重装操作系统当然可以解决问题，但如果属于比较特殊的计算机，例如工控计算机、有财务系统的计算机、有加密数据的计算机，这类机器不到万不得已是不能重装的，那还有没有什么办法可以启用USB口？

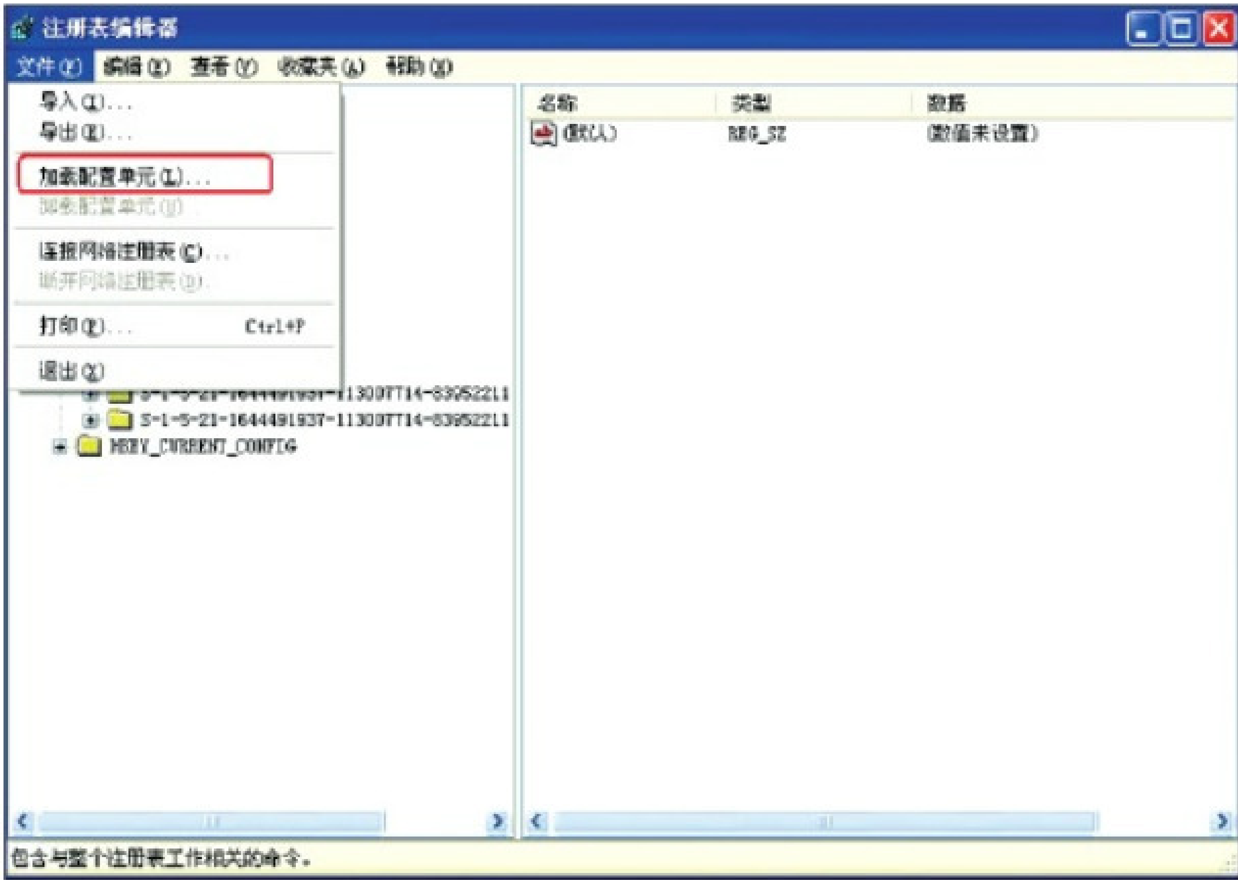
解决的办法是使用Windows PE光盘启动计算机，如果用户是不慎在设备管理器里将所有USB口停用，那么去微软的网页下载命令行工具DevCon（http://support.microsoft.com/kb/311272/zh-cn），将其拷贝到禁用USB的硬盘任意目录下，例如说“C:\DevCon”，并在目录下建立批处理文件“fix.bat”，文件中编辑内容为“devcon enable=USB”一行即可。然后将批处理的快捷方式拖入到硬盘上系统的自启动文件夹，通常在“C:\Documents and Settings\用户名\「开始」菜单\程序\启动”文件夹下，然后重启从硬盘原系统引导操作系统，当“fix.bat”文件被启动执行后，USB键鼠就能恢复使用了。



如果用户修改注册表禁用了所有USB口，那么就只能在Windows PE环境下手动加载和编辑硬盘上注册表了。首先点击Windows PE的资源管理器菜单“工具”→“文件夹选项”，将设置窗口切换到“查看”页面，去除列表中“隐藏受保护的操作系统文件”够选项，修改选择“显示所有文件及文件夹”，点击按钮确认返回即可。



单击开始菜单“执行”命令，在“执行”对话框中输入“regedit”打开注册表编辑器。在注册表编辑器中点击选择“HKEY_USERS”，选择菜单命令“文件|加载配置单元”。

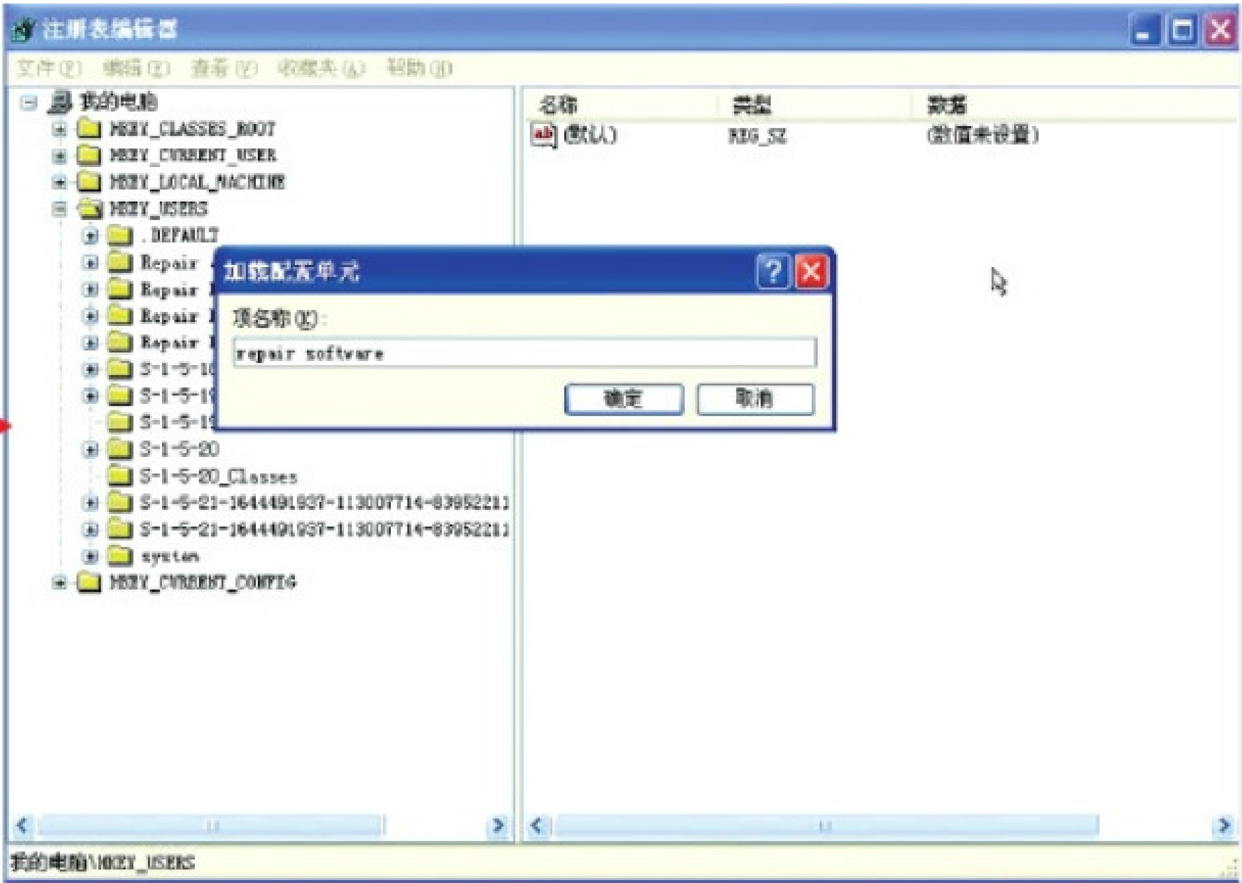


接下来的操作很关键，注意在文件对话框中定位到故障操作系统的注册表，而不是当前执行的Windows PE操作系统的注册表。

通常系统注册表文件会存放在两个位置，一个是“Documents and Settings”文件夹下用户文件夹存放的用户注册信息文件，一个是“Windows\system32\config”文件夹下存放的公用注册信息文件，假设要修复注册表位置处于注册表项“HKEY_LOCAL_MACHINE”，那么打开“Windows\system32\config”文件夹，并打开其中的“software.dat”文件。



当注册表工具要求为加载单元命名时随意输入即可，例如命名为“Repair software”以便于识别。展开“Repair Local”注册表项并定位到错误禁用的主键下，找到里面的键值并将其数据修改为系统默认即可。



4、USB接口连网

USB接口作为外设的数据传输中心可能为人所识，可是很少人已经注意到USB接口和IEEE 1394接口同样具有连网能力。

要通过USB接口连接两台电脑，首先用户需要购买一根“USB连网线”，其价格目前仅仅只有30元左右，其功能却相当于“两块网卡+一条网线”，因此可以看出性价比和快速组网也是USB接口连网的优势之一。需要注意这种USB连接线还有一种外观一样称作“USB连机线”的，只能用于两机互连传输数据但不能共享上网，其价格也更便宜但确实没有太多实际意义，因此注意不要购买错误。另外千万不要用普通的USB连接线来连接两台计算机的USB口，损坏USB口或主板几乎是必然的结果。

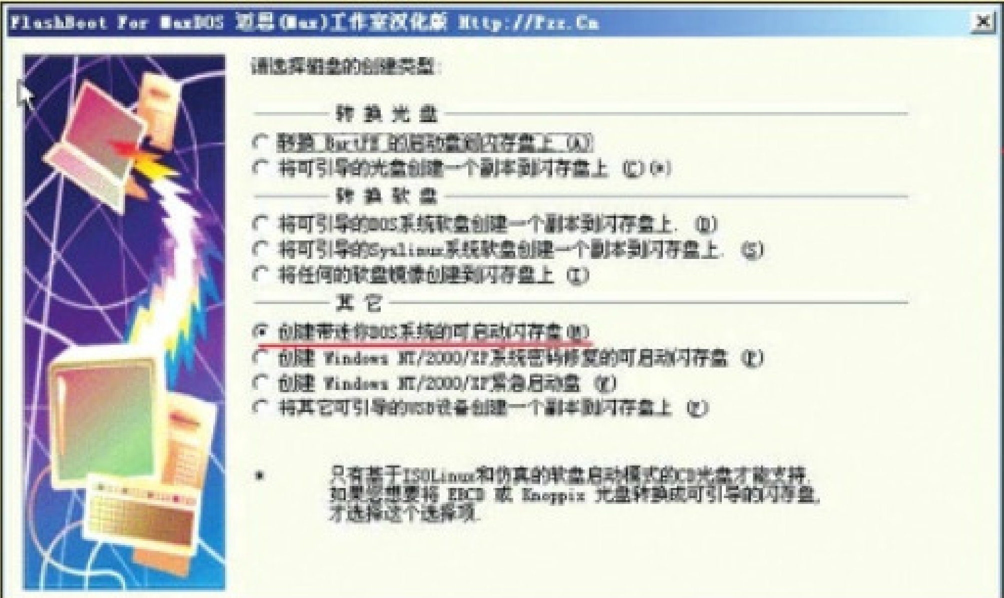
首先安装USB连网线的驱动程序，将连网线附带驱动光盘插入并运行安装程序，当安装程序出现连接方式的设置时，注意要选择对应连网线的“USB Virtual Network Adapter”选项，选择安装目录后会出现“驱动程序没有通过微标测试”警告窗口，选择“仍然继续”直到完成驱动程序的安装。此时再插入把USB连网线插入USB口，当系统报告找到新硬件时，选择“自动安装软件”即可顺利的安装其驱动程序。



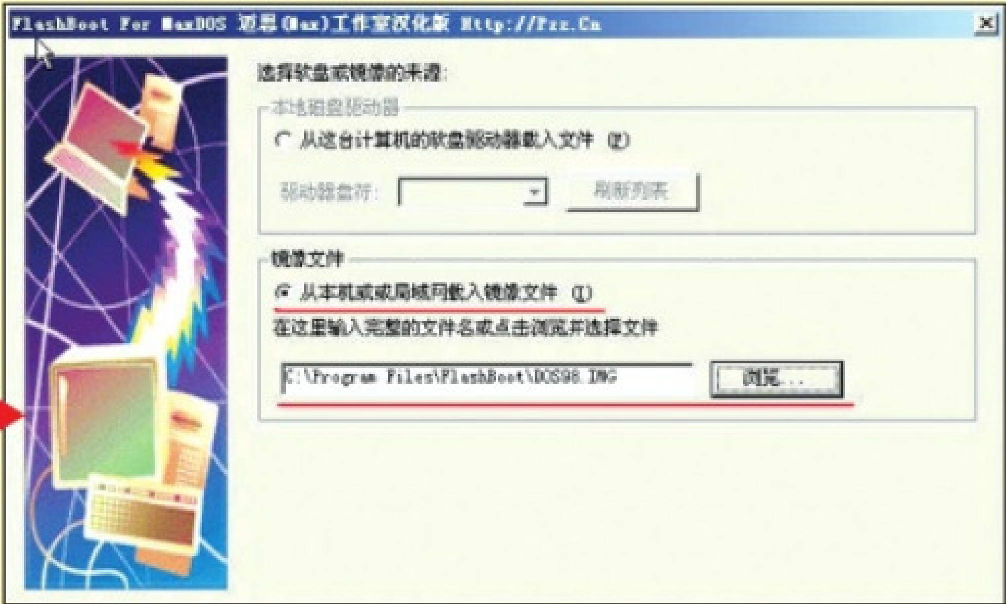
打开设备管理器即可发现多出一块“USB Virtual Network Adapter”虚拟网卡，而网络连接中也多出对应于该网卡的网络连接。因此用户剩下的工作其实就是设置两台计算机上两块虚拟网卡的连接，和设置真实的网卡连接完全一样。

USB启动设备的制作

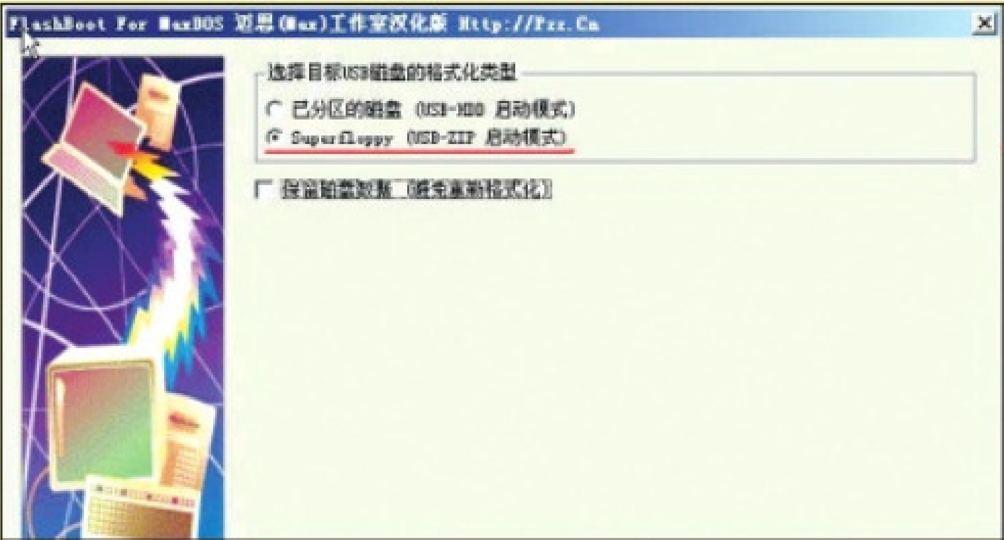
随着计算机硬件的迅速发展，传统的操作系统引导设备逐渐不合时宜，如软盘、ZIP盘退出历史空间、光盘速度慢可靠性差等，USB闪盘以其小巧便捷，修改编辑方便成为启动计算机、修复或安装操作系统的首选介质。不过当前硬件和系统并不支持USB闪盘直接启动，因此用户需要将普通的USB闪盘制作为对应介质的USB-HDD/USB-ZIP等启动设备，而Flashboot正是这样一款制作工具软件（http://www.onlinedown.net/soft/57713.htm）。



将待制作的U盘内资料备份清空插入计算机后，启动Flashboot选择“创建带迷你DOS系统的可启动闪存盘”，当然用户也可选择其他选项比如转换光盘，不过制作出的是可启动的Live CD的U盘版本。



接着选择启动文件来源，如果没有可以选择“任何基于DOS的软盘或软盘镜像”，然后选择用户准备的DOS启动盘的软盘镜像，如果没有，可选择Flashboot安装目录中附带的DOS98.IMG镜像，此镜像已包含MSDOS 7.1的启动文件。



然后选择需要制作的U盘盘符，下一步选择U盘的启动模式，其中USB-ZIP的启动模式兼容性及稳定性都相对更好，而且启动后就是A盘符，对于DOS启动较为方便；而USB-HDD启动模式则相当于硬盘启动。



注意“保留磁盘数据”，该选项可以不格式化U盘而直接制作引导U盘，点击“完成”待程序写入完文件后，U盘就已具备启动功能了。不过要正确启动都需要主板支持，且用户在BIOS对应选项中设置对应启动项，才能够让USB启动设备真正发挥自己的功能。P



看到一则新闻，Windows 7测试版中使用Windows Media Player 12，将可能损坏电脑上已有的MP3文件。因为WMP可能会修改MP3文件的元数据，即MP3中的歌手、分类等信息，无论是你用WMP手动修改元数据，还是让WMP自动从互联网下载元数据，甚至将MP3添加入库，都可能会造成MP3文件的开头前2～3秒被截去。应当会有不少人对此表示咋舌，因为微软毕竟是成熟软件厂商。但实际上，我的一次经历，证明早在WMP11就存在类似问题。当时是在一个中文版的WinXP基础上，安装英文版WinXP双系统，安装盘自动集成SP3和WMP11等组件，当WMP11第一次执行，将MP3加入曲库时，我发现很多中文歌曲的中文元数据被改成乱码——至今都无法恢复。看来使用新版WMP，最好谨慎使用元数据修改功能，比如禁止为MP3自动更新媒体信息，或养成一个好习惯：要存档的MP3文件都将其设为只读。

■北京 淮阳客

保护隐私程序——Empathy 2.1

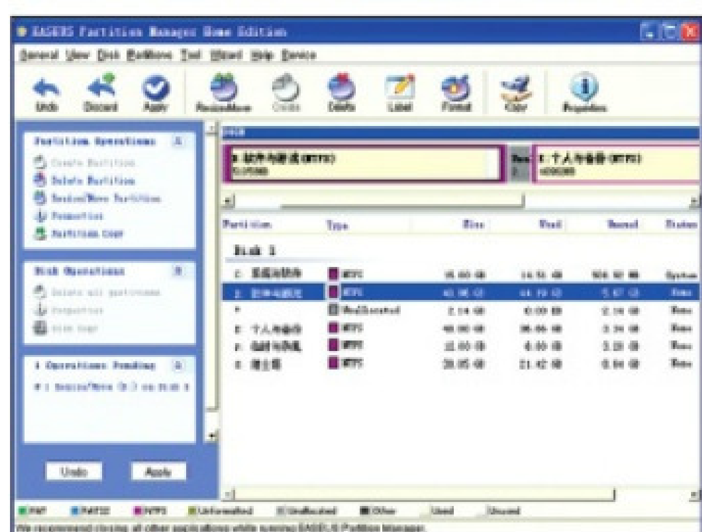
□大小：183kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.myfiles.com.cn/soft/41/41382.htm

在生活中难免会有一些程序根本不想被他人使用，但在公众场合这种情况又难免遇上，那么使用Empathy就是一个好选择。它可用密码对指定的程序进行加密锁定（Lock），之后要再使用该程序，则会弹出一个密码输入窗口，只有正确输入才能执行。加密的程序可随时用该程序解密（Unlock），不过也需输入正确密码。不过使用时务必注意，由于软件采用了特殊的加密方法，加密后的程序可能会被一些杀毒软件识别为恶意攻击（放心，不会显示是病毒），这时要么将杀毒软件功能暂停（使用程序时也需暂停），要么将该文件加入杀毒软件的例外列表。如果你担心该软件可能会损害你的原程序（包括对上述杀毒描述有担忧），请一定在加密程序时保持界面下方的“Create a backup before processing”是勾选状态，它能保证操作前在同文件夹下创建程序备份（原文件名+.bak），如出错，将文件名的“.bak”去除即可。



分区调整新选择——Easeus Partition Manager Home Edition 3.0

□大小：7.9MB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://www.skycn.com/soft/48805.html



说到在不损害文件的前提下调整已有磁盘分区大小，很多老手一定会想到PowerQuest Partition Magic（又被简称PQMagic），不过这是一款收费软件，也很久没有更新。现在，你有了一个新的且免费的选择——Easeus。这款分区工具界面上老前辈PQMagic类似，甚至连操作方法也基本相同：无论通过鼠标拖动，还是右键选择“Resize/Move（改变大小/移动）”再用数字精细调整分区，都很容易上手。同时，它也有着类似的分步操作记录与撤销功能，因此可放心尝试操作，在“Apply（应用）”之前，不用担心“一失足成千古恨”。与PQMagic不同的是，这款分区软件还提供了磁盘复制与分区复制的功能，这两个功能都通过向导进行操作，使用很方便，对于想更换硬盘的用户很是有用。另外，这款软件还提供了一个设定密码的功能，设定之后使用软件都需要输入密码，以免计算机被其他人误操作。软件界面上还提供了制作可启动CD的菜单项，但此功能在Home版中无效，在收费的Server或Ultimate版中才能调用。

注册表提速——RegistryBooster 2009.2.1

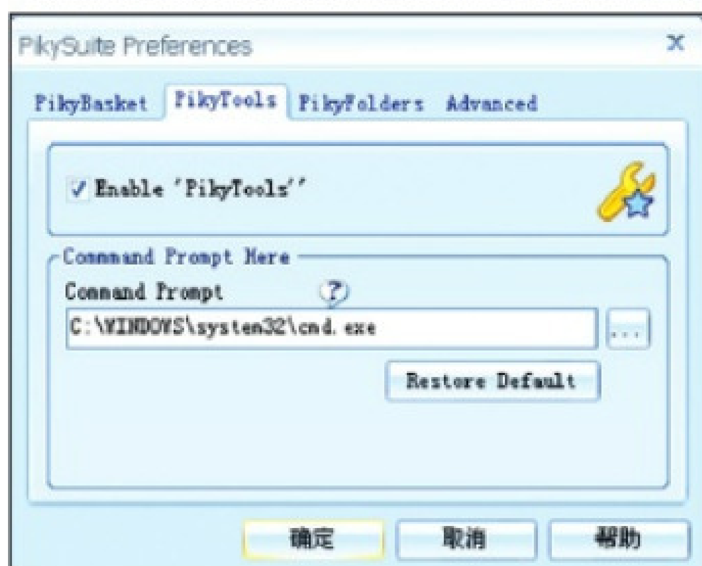
□大小：1.54MB □授权：共享 □语言：简体中文 □下载：http://www.greendown.cn/soft/8910.html

一款用来减少注册表垃圾键值，加速注册表检索效率的软件。这款软件屡次在下载网站荣获5星评价，还有Top100的获奖经历，并通过了微软金质合作伙伴（Microsoft Gold Certified Partner）认证，品质值得信任。软件可扫描的注册表问题包括ActiveX/OLE/Com组件、无效文件关联、软件设置、共享DLL组件、文件扩展名、启动程序、卸载列表、字体、帮助文档、应用程序路径、无效快捷方式等，基本涵盖所有出错的项目。扫描完后，可将一些你认为不必修正的错误加入忽略列表，而修复之前软件也会提醒你进行注册表备份，因此所有修复项目均可还原，用户可放心操作。最后，这款软件还提供了注册表碎片整理功能，注册表文件反复使用后，会像硬盘一样产生碎片，对其碎片进行整理将有助提高其检索效率。



文件操作更省心——PikySuite 3.0

□大小：5.04MB □授权：共享 □语言：英文 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/72181.htm

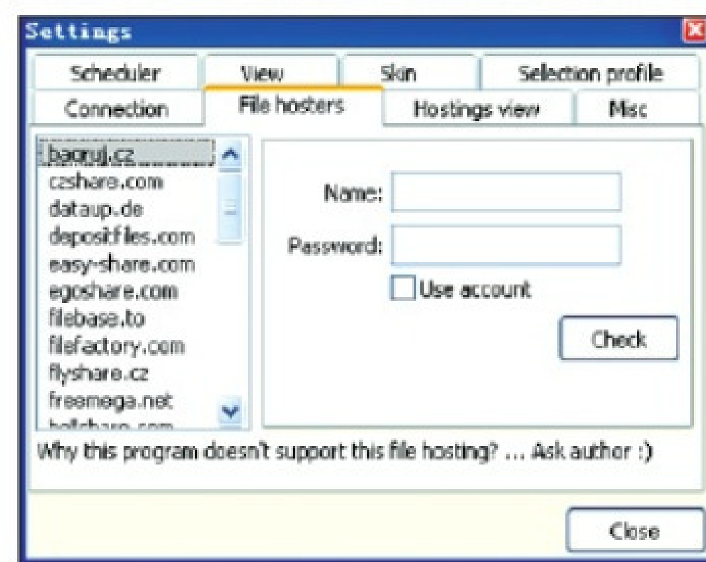


这是三个小工具的一个集成套件。其中两个工具可通过在资源管理器中的右键菜单调用：PikyBasket可创建一个虚拟概念的“文件篮子”，你可分次将文件或文件夹扔入（Drop into）其中，之后再一次性拷贝或移动到别处，以省却多次反复拷贝的操作时间；而PikyTools则具备多种功能，例如同时建立多个文件夹、拷贝路径（有多种后续选择）、改变文件夹图标、将当前路径在一个新窗口中打开、启动CMD命令行工具等。另一个工具PikyFolders则可让你建立一个自己喜爱的文件夹列表，该列表既可通过PikyTools快速访问，亦可在Windows系统的“打开”对话框中轻松调用（显示为一个图标，点击后弹出列表），此外软件安装时还会在系统的快速启动栏添加该图标，只要点击它，也可弹出自定义好的文件夹列表。

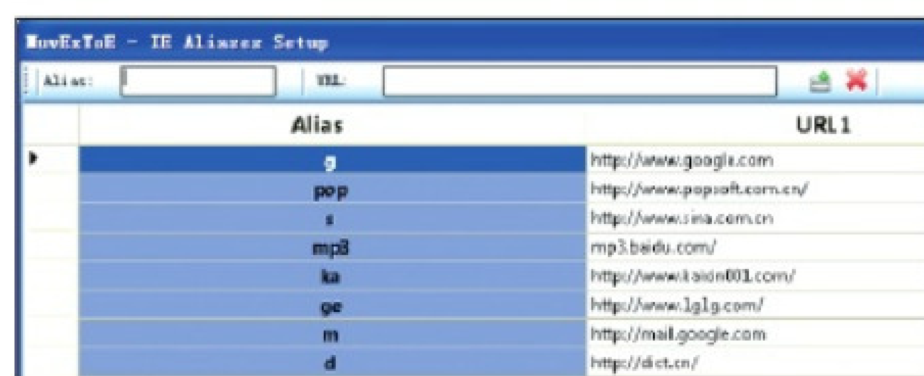
免费空间上传助手——File & Image Uploader 3.8.2

□大小：570kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.softpedia.com/progDownload/zoom—s—File—Image—Uploader—Download—106710.html



时下网络上有很多免费空间可供用户放置文件或图片，之后生成链接以便用户分享。不过网络空间基于网页的上传程序总有些不便，例如需手动保存所生成的链接，如有多个网络空间，还需一个个打开网页再上传。这里介绍一个助手型的工具，它收集了当前主流的文件与图片免费上传空间，可在一个界面中完成对所有空间的上传，显示上传进度，并自动保留网站所生成的最后链接。不过注意上传空间一般都是要注册的，所以你使用该软件的正确步骤应当是：1.点击右上菜单“File Hosters”，有浏览器中尝试连接其中的Link，看是否能连接（不是所有空间国内都可访问）；2.可访问的，进行用户注册；3.注册成功后，在软件的“Setting（设置）”的“File Hosters”选项卡中，找到已注册的空间，并填入对应的用户名和密码；4.在软件中上传文件或图片。最后要注意的是，软件启动后会自动更新，但更新服务器在国内似乎很难访问，可能会造成更新进度一直在进行，界面当中会一直显示连接图标，此时只好无视它。



网址别名速访问——IE Aliases 1.0.0.0

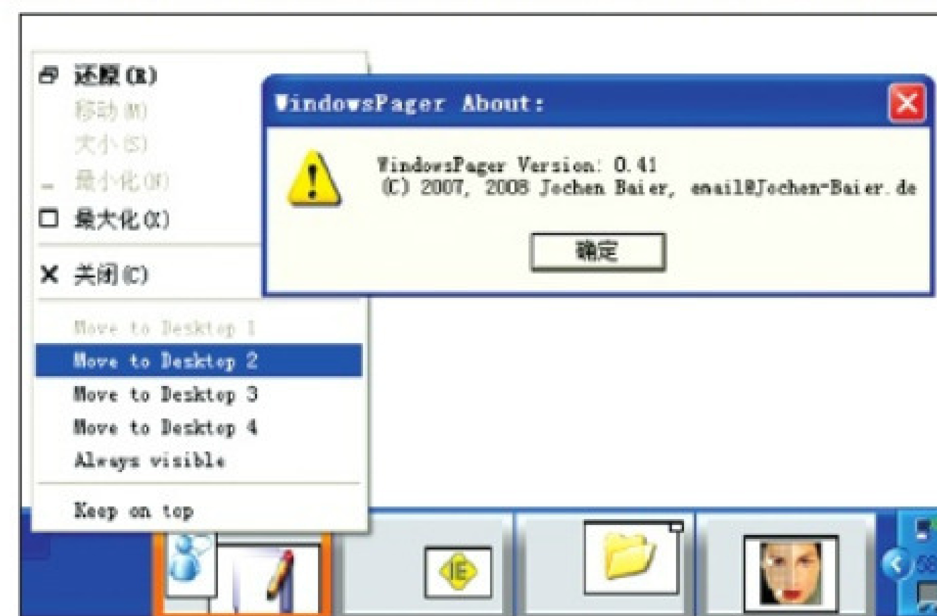
□大小：1.99MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://dl.pconline.com.cn/html_2/1/107/id=50508&pn=0.html

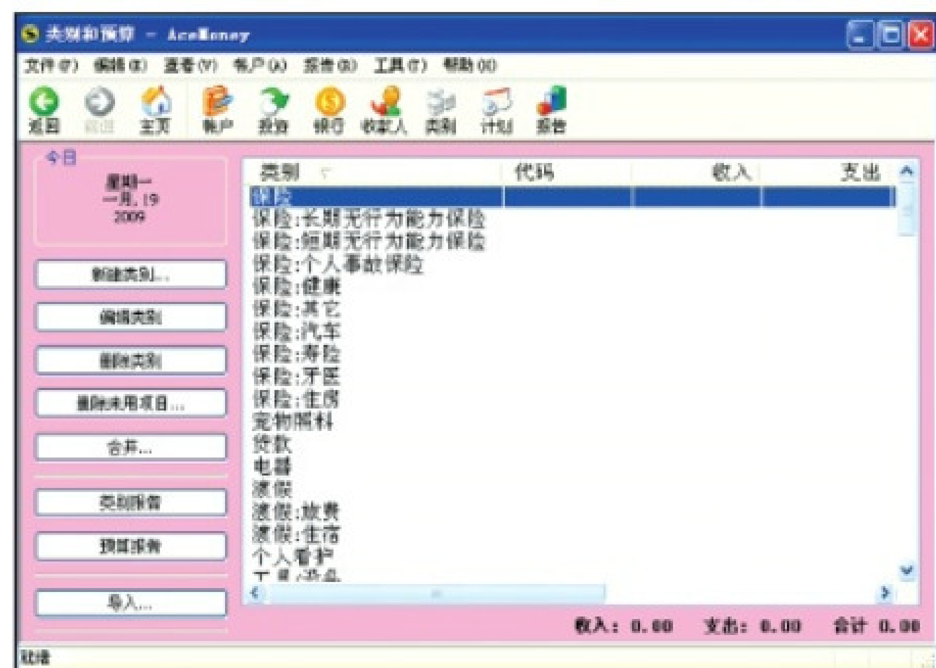
要进Google搜索就在IE地址栏中打“g”字再回车，要进“大软地盘”就打个“pop”再回车——用这样简单的方式进入你经常访问的网站，是不是很方便？这个IE的小插件，就是专门帮你实现该主意的。安装完毕后，只要在IE菜单中选择“工具”→“MuvExToE”→“IE Aliases Setup”，就可进入软件设置界面。在其中加入你所要设置的缩略别名（Alias），再输入对应的URL网址，点击URL右侧图标将其添加到列表，保存之后就可直接在地址栏中使用别名了。注意一个别名也可对应多个URL网址，如果你尝试这样做，别名之后将出现“URL1、URL2”项目，不用担心IE碰到这类别名时会选择哪个，事实上当你再次输入该别名时，会发现所有对应的URL网址都一起打开了！最后提醒一下：上面提供的下载地址与某些下载软件不兼容，这时请在下载地址上点右键选择另存。

虚拟桌面拖拖玩——WindowsPager 0.41

□大小：597kB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/70933.htm



一款设计和用法都较独特的虚拟桌面软件。它执行后，会在任务栏生成一排“窗格”，每个格代表一个虚拟桌面。默认的虚拟桌面个数为4个，按一字排开，但若是你想让它显示出6个，按2×3排列，那么只需为主程序在桌面上建立一个快捷方式，右击快捷方式选择“属性”，之后修改“目标”部分，在程序名之后加上“ 2×3”，双击该快捷方式就会出现你想要的排列。软件执行后，在所有窗口标题栏或任务栏按钮上点右键，都会出现“Move to desktop x”的选项，即将此窗口发送到几号虚拟桌面。当然，还有更简单且有趣的移动方法：由于“窗格”上会显示打开的窗口图标，因此你只要按住Ctrl键，在“窗格”间任意拖动这些图标，窗口就可被方便地移动。此外，软件还有一个特殊设计，当另一虚拟桌面中的窗口内容有更新，例如MSN收到新消息，该虚拟桌面“窗格”就会变红并闪烁，提醒你注意。



精打细算——AceMoney Lite 3.12.3

□大小：2.31MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/19418.htm

一款帮助个人或家庭理财的软件最大的作用是帮助记录每日的流水账。初次使用时必须先建立账户，所有流水账都在账户下记录。账户类型可为现金、储蓄、投资、贷款和信用卡或自建类型，账户下的流水操作分为收款、付款与转账等3类。遗憾的是由于免费的Lite版只可建立一个账户，因此无法实现转账功能，也只能将所有资产、支出等并入一个账户（想要更高级功能的请试用软件的标准版）。流水账类型已经事先建立好，使用时只要一一选择就可，如不满意也可自行添加。除了流水账之外，软件还提供了详细的图表报告功能，并且设计了贴心的“支付账单”功能，让你无需手动输入每月必需的支出。最后，如果你想投资或贷款，这款软件也提供了不少工具，例如股票代码查询、交易记录、贷款/抵押计算器等，很是齐全。P

国产共享软件

查词亦有道——有道桌面词典

□版本：2.0 □大小：4.59MB
□授权：免费软件 □作者：网易公司
□平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://cidian.youdao.com
□下载注册：http://cidian.youdao.com

说明：一款款已经逐步走向成熟稳健的词典软件。从界面上看，与同类软件相比似乎并无太多不同。不过只要仔细使用一番，你便能很快发现它的不同。首先，它不仅支持传统的即指即译，还能对PDF文档中的单词正确取词，并提供了图片OCR取词功能，即对图片中的单词进行识别并翻译。目前这一功能识别率一般，但简单的字体一般都都可正确识别（OCR因较耗系统资源，默认未开，需在设置中打开），这在你使用一些特殊的软件，无法用传统方法取词时，显得很实用。另外，如果你用“有道”进行单词查询，除可得到传统的词典翻译，还可同时获得网络释义与百科全书的解释。传统的单词本也得到了改进，只要注册一个账号，就可将单词本同步到网络服务器，这样在多台机器也可使用同一单词本。最后，在最新的2.0正式版中，添加了有道自主研发的全文翻译功能。


传统的使用界面下，蕴涵着新的功能设计

点评：目前的国内桌面词典市场，呈现出多种产品竞争的态势，打破了以往金山词霸一家独占的沉寂。有道词典自2007年底诞生，已吸引了大批使用者。其中的新功能与设计让我们看到，即使是这样一类成熟的软件，仍有不断改进和完善的可能，开发者可以此赢得更多用户。

硬件检测新选择——Z武器

□版本：2.17 □大小：2.41MB
□授权：免费软件 □作者：Z武器
□平台：Win2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.zwuqi.com
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/76322.htm

说明：这款软件的核心功能是硬件检测，除提供硬件概览信息外，还可按主板、视频、存储及其他等4类查看详细参数。在确保信息准确全面之外，软件还提供了一个贴心功能，即显示硬件生产厂商的中文信息，使得菜鸟亦可从容面对这些信息；此外它还在软件界面右侧，提供了一个切换中/英文厂商名称的小按钮，也颇为体贴。在硬件检测之外，软件还提供了温度监测、系统漏洞扫描及修复、电脑评分等3个或实用或有趣的功能。最后，这款软件还附带了另一把“清理武器”，可对各种系统垃圾，例如IE/Firefox/Opera/Chrome临时文件、各种历史痕迹及注册表中的错误或无效键值，进行清理。


软件的界面设计清爽柔和，图标安排也很合理

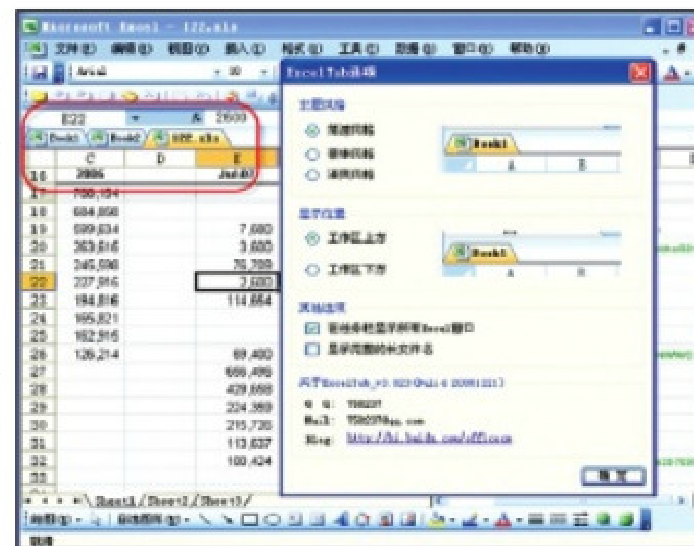
点评：这款软件整合的都是常见功能，然而软件的细致与贴心设计给笔者留下了深刻印象。几乎所有组件使用都很顺手，且提示明确。例如在修复系统漏洞时，Windows补丁的下载与安装是同步进行的，但软件界面给出了非常清楚的说明，即使新手用起来亦会气定神闲。这种在软件界面上的用心，值得软件开发者学习与参考。

Office也玩多标签——OfficeTab

□版本：1.0 □大小：1.94MB □授权：免费软件 □作者：wangminbai
□平台：Win2000/XP/Vista □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://hi.baidu.com/officecm
□下载注册：http://download.pcpop.com/Soft/49965.html

说明：这款软件实际是3个MS Office插件的一个集合包，它们分别是ExcelTab、WordTab与PowerPointTab，三者的功能类似，都是为相应的Office组件添加多标签功能。安装该软件之后，当你在Office中打开或新建另一个文档时，会像时下流行的多标签浏览器一样，新添一个对应的标签（Tab）。此时，无需点击任务栏窗口按钮来进行窗口切换，只要利用Tab就可更方便地跳转。注意，目前3个组件所支持的Office版本并不相同，三者都支持Office 2003和2007版本，但ExcelTab还支持Excel XP，而PowerPointTab同时支持PowerPoint 2000和XP。

点评：很有创意的一组Office插件。以往在使用Office时，如果要打开多个文件，必然会打开多个Office窗口。由于用惯了，我们也没想到可能使用常见的“多标签”来解决此问题。虽然在使用中，笔者发现该设计并未减少任务栏上窗口按钮的数量，但利用标签切换确实更为方便。软件作者的设计打破了思维定势，相信也会给很多人带来便利。

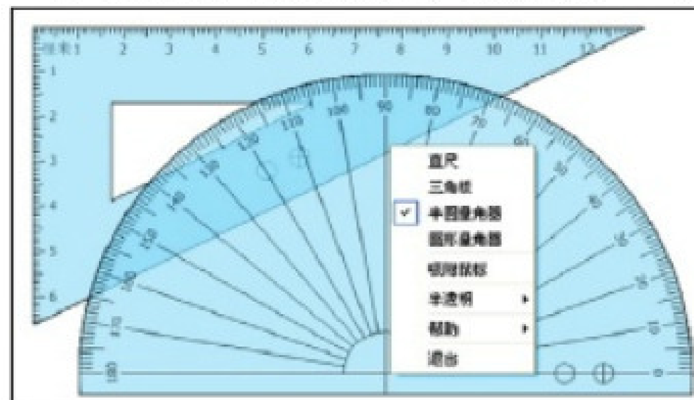

请留意左上角增加的多标签

“文量”桌面——德威几何尺

□版本：1.0 □大小：877kB □授权：免费软件
□作者：德威软件 □平台：Win9X/NT/2000/WinXP
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.dowellsoft.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/77747.htm

说明：可在桌面上显示直尺、三角板、半圆/全圆量角器的小工具。在几何工具上右击切换其类型，所有类型的工具都可调整摆放角度及刻度长度，并可改变透明度。该软件可重复执行多次，因此可在桌面上同时操作多个工具。软件可用来测量长度及角度，不过最大用处应当还是用于几何作图。由于软件提供了一个“吸附鼠标”的功能，这使得用户可在“画图”等软件中，用鼠标“沿着”几何工具的边缘连续画线，就像真实生活中我们所做的那样！

点评：相信对于一些初高中的老师与学生，这款工具应能派上不小的用场。不过笔者感觉比较遗憾的是，软件只提供了“厘米”一种刻度，若是能够切换为“像素”显示，该工具的使用面应可进一步扩大（例如网页设计者）。此外，几何工具的旋转无法精确控制，若是能用数字控制或提供一些常用的旋转角度，一定能更为实用。


既实用又可让你重温一些大学之前的时光



和Windows一样，掌上设备的桌面主题也可变换。但相比Windows，掌上设备的主题个性化更强烈一些（考虑到很多软件都是默认用系统主题的背景）。再说掌机本身就是某种个性化的装备，因此其上的主题变换，来得更有“价值”些。本期我们就来看一下，哪些软件可帮助你的主题更加赏心，更加炫目。

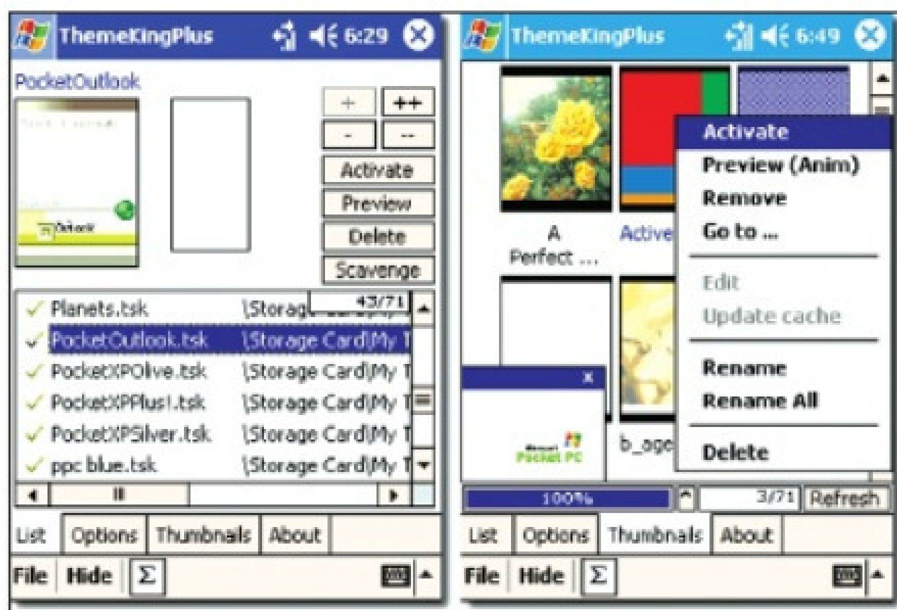
■四川 黄路

ThemeKingPlus

□平台：PPC □版本：3.0.1 □大小：190kB
□下载：http://www.wmdown.net/PocketPC/04/2013.html

PPC系统上很好用的一款桌面主题更换工具。软件支持将桌面主题文件（.tsk文件）放置在存储卡上，节省内置闪存空间。在更换主题文件时，有缩略图显示，并可进行预览。用户还可进行列表模式，查看多个主题缩略图，值得称赞的是该模式下浏览速度很快。软件支持无限数量的桌面主题定时更换，可选择顺序或随机两种更换模式。另外，安装本软件后还会直接在桌面右下角生成一个程序图标，点击可方便地将主题更换为上一个或下一个。

主要特性：支持主题文件存放在存储卡，快速而便利的主题预览，定时更换主题功能。



Y-Theme Scheduler

□平台：S60第3版 □版本：0.55 □大小：90kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/3674.htm

这款软件在国内有多个译名，如主题管家、主题转换、自由主题等，足见其人气。这是一款免费软件，其主要功能是自动更换桌面主题。更换主题的方式有3种，一种是根据指定日期的固定时间来自动更换，可设置按工作日或非工作日或每天；另一种是根据当前的情景模式进行更换，例如上班时变更“情景模式”为“安静”，那么可对应设置较冷色调的主题，如此情景模式一变更，主题也同样变更，既个性也实用，最后还有一种模式是随机模式。

主要特性：免费软件，3种不同的主题变更模式。



Pic2Theme

□平台：S60第3版 □版本：1.0 □大小：1.31MB
□下载：http://soft.shouji56.com/software/16315.html

这是一款S60上的主题制作软件。与一般复杂的主题制作软件不同，它不需要你有任何的配色能力，也不要你一个个去设定哪些元素应当使用什么样的样式。你所要做的，只是找到一张自己喜欢的图片（支持JPG、BMP、PNG和GIF等多种格式），将其剪裁为可当作背景使用的最佳尺寸。之后，使用该软件打开图片，它会自动根据图片调节主题所需要的其他全部色彩！然后，你只要将它应用到手机上即可。如此既满足了背景素材的超自由选择，又不用担心其他配色，非常方便。

主要特性：自动配色，非常简单！



Theme Changer

□平台：SmartPhone □版本：4.1 □大小：79kB
□下载：http://www.13198.cn/soft/53/yingyong/14729.html

这款软件可用于修改SmartPhone机型的桌面主题。它可修改的范围非常大，从默认主题的画面，到系统屏幕，再到Windows Media Player的皮肤，甚至连一些系统的事件声音如开机声，也可一并修改。软件支持将主题文件直接放在存储卡上（但需放入指定的“\Storage Card\Application Data\Home\”目录），声音文件也可放在存储卡（同样指定目录“\Storage Card\Application Data\Sounds\）”。此外，软件还支持定时更换桌面背景，更换顺序也可自由设定。

主要特性：修改范围广，支持将主题和声音文件放在存储卡上，可定时更换背景。

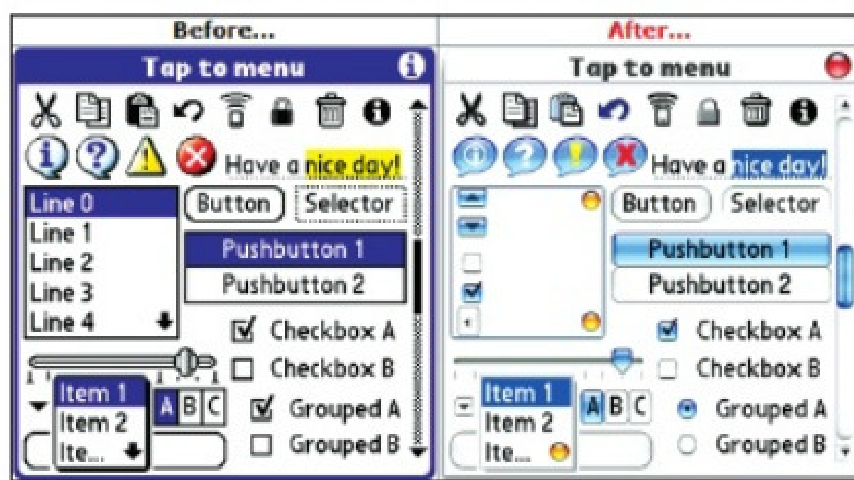


PalmRevolt

□平台：Palm □版本：0.94 □大小：228kB
□下载：http://www.13198.cn/13198/d_23545.html

执行于Palm上的一款主题制作软件，它将一改Palm“朴素”的使用界面。只要你足够仔细和有耐心，甚至可做出类似于WinXP或Mac OS X系统的界面。这里所配的截图，即为使用了该软件所制作的主题前后，程序界面的不同。软件执行比较简单，但准备素材则相当需要耐心，有兴趣的朋友请参考官方网站给出的制作说明。这里更推荐一般用户去直接下载这款软件所制作的主题文件，在上述下载地址中已经包含有一部分主题，更多主题请到官方网站浏览并下载（地址：http://www.3gxsoft.com/skins/skins.php）

主要特性：可制作出非常精致的Palm主题。





本期推荐文章

●为电脑找个护眼“伴侣”

●轻松录游戏，就用玩家宝宝

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片建议用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Darwin@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

为电脑找个护眼“伴侣”

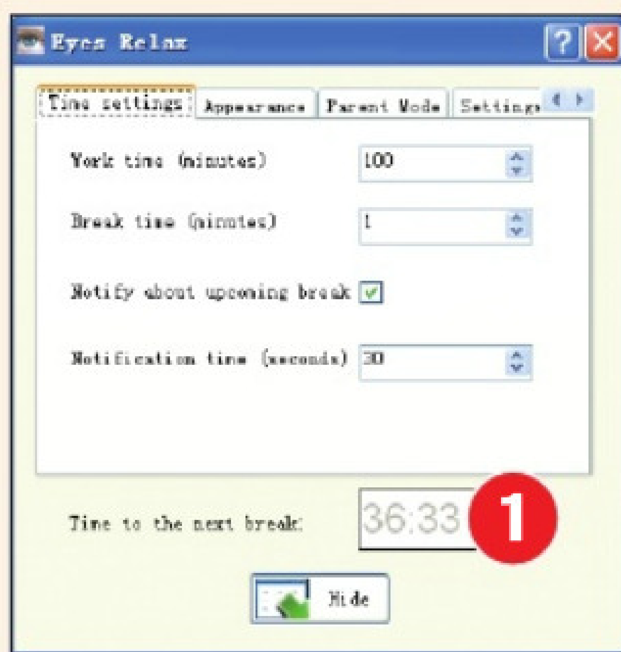
■河南 花的神明

现在电脑已成了大家工作和生活中的重要工具，它不仅可提高工作效率，还能让生活充满乐趣。但在我们享受电脑便利的同时，也不可避免地带来一些危害。例如长时间使用电脑会造成身体缺乏运动而影响健康，电脑辐射很容易伤害身体等，其中最直接的问题是对眼睛的危害。长时间注视屏幕会让眼睛干涩疲倦，时间长了往往会造成视力下降。

最好的办法就是劳逸结合，使用电脑一段时间，就起来活动身体，向远处眺望等，这样既可让眼睛得到休息，还不会影响正常工作。使用Eyes Relax、EyesDropperEyes、Relaxing and focusing等软件，就可为电脑找个护眼“伴侣”。

一、Eyes Relax

Eyes Relax的运行需要Microsoft .NET Framework 2.0组件的支持，在Eyes Relax主窗口（如图1）的“Time settings”面板中的“Work time”栏中设置正常工作时间，在“Break time”栏中设置中断时间，当正常工作时间结束后，Eyes Relax将接管电脑控制权，你可在该时间段内让眼睛充分休息。勾选“Notify about upcoming break”项，表示在激活Eyes Relax保护功能之前将弹出提示信息，这样便于及时保存所需数据。“Notification time”中可设置提醒的时间间隔（默认为秒）。



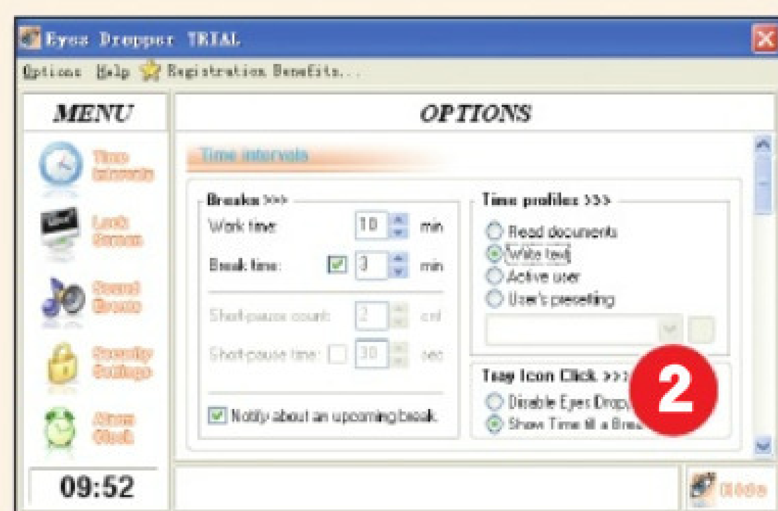
“Appearance”面板的“Break time action”栏中可选择Eyes Relax接管电脑的方式，选择“Show balloon tip”项，表示仅仅在屏幕右下角弹出提示面板，选择“Blank screen”项表示将执行黑屏操作。当然还可点击其右侧的颜色选择框来设置屏幕颜色。选择“Show image”项，点击“Select image”按钮选择合适的图片，这样Eyes Relax将在屏幕上显示预设图片。在“Notification action”栏中设置可提醒方式，包括弹出提示面板或者对话框。

而“Parent Mode”面板中的“Change the password”按钮可设置管理密码，这样进入中断模式后必须输入密码才可解除Eyes Relax的锁定状态。勾选“Disable Task Manage in Parent Mode”项，表示在锁定状态下禁用任务管理器。

“Settings”面板的“Tray icon double click”列表中可选择当双击系统托盘中的Eyes Relax图标时将执行的动作，包括打开/关闭Eyes Relax主窗口、激活/禁用Eyes Relax、立即执行中断操作、增加五分钟工作时间等。设置完成后，点击“Hide”按钮隐藏Eyes Relax主窗口，它就能在后台工作了。

二、EyesDropper

在EyesDropper（如图2）主窗口（下载地址：http://jy.newhua.com/soft/76109.htm）左侧导航栏中点击“Time Intervals”项，“Working time”设置工作时间，“Break time”设置中断时间。当超过预设工作时间后，EyesDropper即可锁定电脑，并按照中断时间倒计时。如果勾选“Notify about



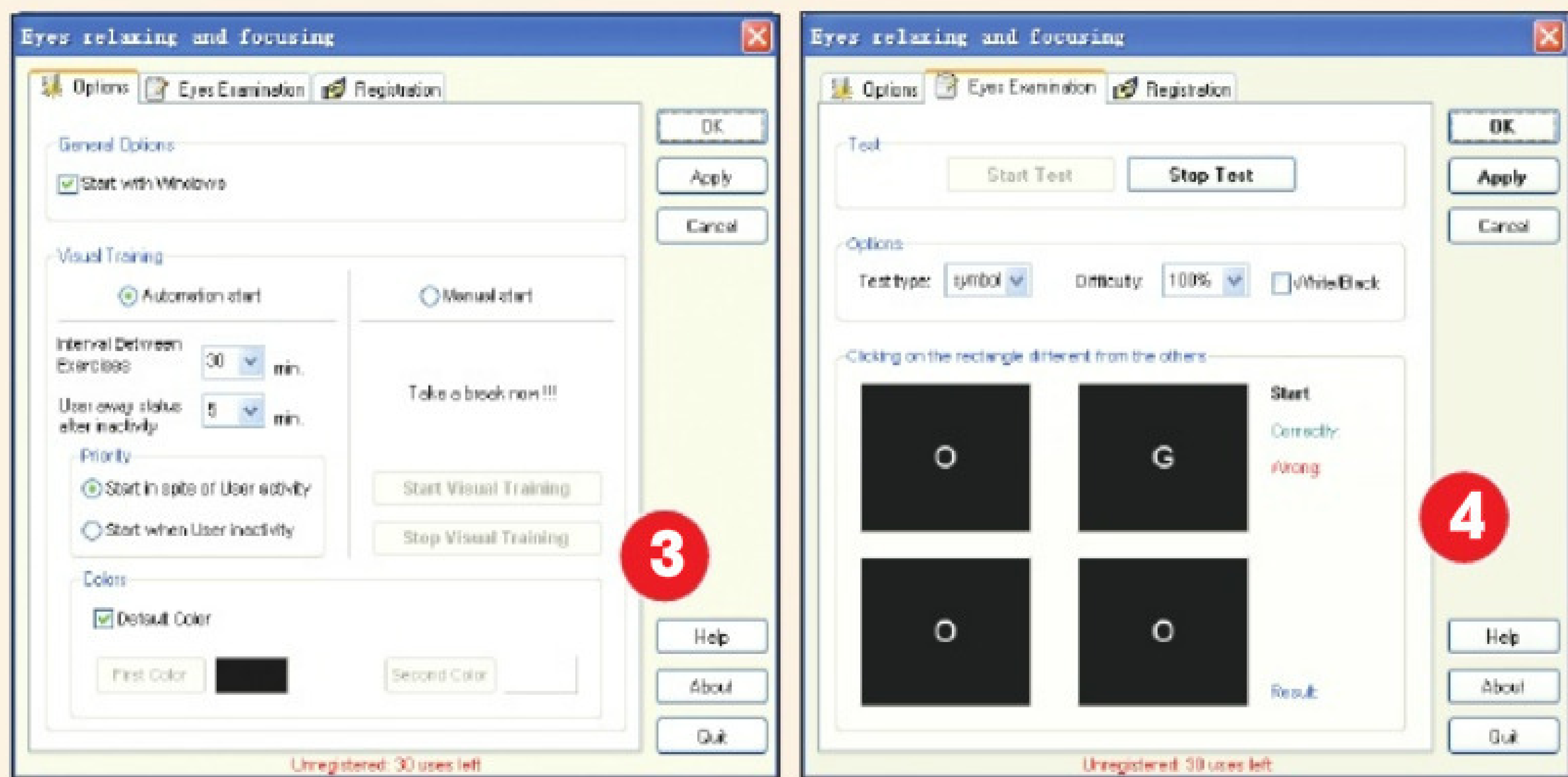
an upcoming break”项，表示当正常工作时间将要结束时，EyesDropper可在屏幕底部弹出提示，提醒你保存必要的数据。

在EyesDropper中我们同样可自定义屏幕锁定时的一些设置，如锁定时的背景色（可使用透明屏幕背景）、屏幕背景图片、激活EyesDropper保护功能时可执行的程序等，并可设定锁定时播放的WAV音乐文件，以及休息开始与结束时的提示音乐，还能进行锁定密码设置。

三、Eyes relaxing and focusing

和前两款软件不同，Eyes relaxing and focusing提供了可视化调节和视力检测两种保护模式，通过对眼睛进行调焦和符号识别的方法，来保护你的视力。

在其主窗口中的“Options”面板（如下页图3）中的“Visual Training”栏中选择“Automation start”项，表示



使用可视化调焦模式。在"Interval Between Exercises"栏中设置每次可视化视力训练状态的时间间隔，在"User away status after inactivity"栏中设置每次训练时间。"Priority"栏中第一项表示可在任何状态下启动训练模式，第二项表示当超过一分钟没有使用键盘、鼠标后才允许启动训练模式。激活训练模式后，屏幕上会出现各种动态图案和色彩变换特效，我们可让眼球跟随变动的图案运动，这样就达到了调节眼睛焦距的目的，让眼睛得到放松和休息，训练过程中可随时按ESC键退出。

如果在"Options"中勾选"Manual start"项，就可随时点击"Start Visual Training"按钮来激活视力训练模式了。打开"Eyes Examination"面板（如图4），在"Options"栏中的"Test type"列表中提供了"Color""Line""Symbol"三种测试模式，分别使用色彩、线条和符号来检测眼睛的分辨力，在"Difficulty"列表中可选择检测难度（从5%到100%），如果选择"White/Black"项，表示使用黑白检测模式。选择对应检测参数后点击"Start Test"，窗口下部的四个检测框中分别出现相应符号，其中有一个符号和其他三个不同，点击该符号即可得到加分，选择错误则会扣分，选择的检测难度越大，符号就越小，越不容易分辨。通过以上练习可及时了解自己的视力情况，如果发现视力有所下降，就应该让眼睛得到及时合理休息。

下载地址：http://aledensoft.com/Soft/download.php?get=SetupEyesRelaxingAndFocusing.exe。

轻松录游戏，就用玩家宝宝

■贵州 冰河洗剑

许多游戏玩家常想录制自己玩游戏的视频，随时记录下精彩游戏时刻与其他玩家分享。但录制游戏视频往往需要用到录像、媒体编辑、压缩、格式转换等多种工具软件，让人望而却步，毕竟游戏玩家并非都是电脑软件高手。不过新一代游戏视频录制软件"玩家宝宝"的出现（下载地址：http://www.weplay.cn/download/baobao.html），为游戏玩家们解决了录制游戏视频难的问题。

这款软件集视频录制、编辑为一体，所有操作用鼠标拖动，点击即可完成，其录制的游戏视频画面相当清晰，且体积很小，是Fraps软件录制视频的1/200。其录像是FLV格式的，可很方便地分享到各个视频网站。另外，玩家宝宝自带截图编辑的特色功能，可轻松制作游戏连环画。

1.视频录制设置



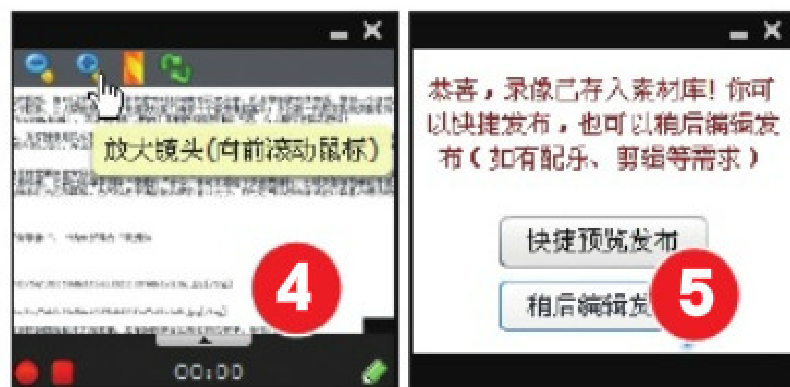
下载安装玩家宝宝软件（如图1），使用前需在官方网站上注册帐号（注册地址：http://www.weplay.cn/signup.php），然后登陆并打开软件界面。在桌面上会显示一个"玩"字图标悬浮框，右键点击"玩"字悬浮框，在弹出菜单中选择"系统设置"（如图2），可打开软件设置对话框。

在设置对话框"快捷键"标签页中，为录制、保存、编辑等各种操作设置快捷键，操作起来更方便，还可选择是否录制声音、预览窗口中的内容等。尤其是在"录像"标签页中，"画面流畅度"决定着最后录制生成录像的清晰度与流畅度，其默认设置为"高"，如果系统配置较高可设置为"奢侈"，可获得最佳效果（如图3）。



2.录制游戏视频

右键点击"玩"字悬浮框，在弹出菜单中选择"录像F9"命令，也可直接按下录像热键F9，出现录制范围框和录像预览框。在框内可通过拖动和鼠标滑轮来调整录制范围，点击预览窗口的放大镜可扩大选取区域，用鼠标中键滚轮可调节预览窗口画面大小，同时还可移动游戏窗口位置来精确地确定录像框的选取位置（如图4）。



确定录制范围后，点击预览框下方的圆形按钮开始录制游戏视频。录制的视频会显示在预览框中，所见即所得，完成后点击方形按钮即可保存录制的视频。录像会自动保存在视频素材库中，并显示提示信息，可选择直接快捷发布或编辑录像（如图5）。

3.编辑制作视频

鼠标右键点击"玩"字悬浮框选择"编辑/发布录像"命令，或直接点击预览窗口右下角的"铅笔"按钮，打开录像编辑界面。在编辑面板左侧的"视频素材"标签页中，可看到刚才录制的视频，将其拖动到右侧的编辑区域中就可进行视频编辑操作了（如下页图6）。

在编辑区域下方的时间轴上，蓝色区域代表选出来要的片段，即录像的有效范围（蓝色区域有时会显示为红色，表示时间太短警告）；非蓝色区域是没有被选中片段。可通过拉动时间轴上的球形指针和插入新片段，对录像进行合并和剪辑操作。

在编辑区域中选择“字幕”，可在视频上添加字幕。另外还可在“音乐素材”中导入本地的音乐文件，为游戏录像添加背景音乐效果。



4.预览发布视频

游戏视频处理完成后，点击右上方的“预览作品”按钮，可预览发布效果。对视频满意的话，点击右上方的“导出视频”按钮，可将视频导出保存在本地。生成的录像体积很小，用玩家宝宝录制10分钟，大概是11MB左右，画面清晰度很不错，而其他录像软件往往达到数百MB甚至上GB！另外，还可直接在软件的界面点击“发布作品”，即可实现在线发布操作（如图7），将视频发布到玩家在线宝宝官方网站分享。

此外，游戏连环画的制作方式与编辑录像差不多，操作也很简单——人人都可轻松录制自己的游戏视频，或者制作精彩的连环画了！P

不用第三方工具，手工实现Windows Live Messenger Wave3 RC多开

■北京 花开花落

要实现Windows Live Messenger多开，往往需要借助一些第三方增强工具，其实通过手工的方法也能实现让WLM支持多开功能，只需修改注册表即可开启。下面以Windows Live Messenger Wave3 RC为例，开启WLM多开功能：

在“开始”→“运行”中输入“regedit”，回车后打开注册表编辑器。定位至[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows Live]，右键点击其下的“Messenger”目录，在弹出菜单中选择“新建DWORD值”，新建一个名为“MultipleInstances”的注册表值。双击新建的“MultipleInstances”，将其值修改为“1”（如右图）。关闭注册表编辑器后，即可在同一台电脑上开多个WLM聊天工具了。



如果觉得手动修改注册表麻烦或危险，可编写如下内容的文件：

```
Windows Registry Editor Version 5.00
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows Live\Messenger]
"MultipleInstances"=dword:00000001
```

将文件保存为.reg后缀文件，双击reg文件导入注册表中即可。另外要注意的是，虽然此方法可开启WLM多开功能，但不能在同一台电脑上尝试登录同一个WLM帐号，否则会导致“80071392错误”。P

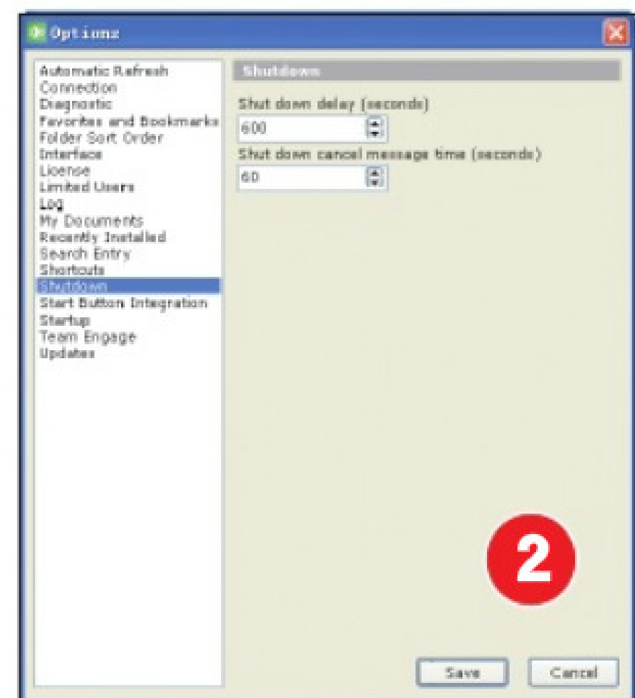
别关机！我还在干活呢！

■河南 郭建伟



当你在电脑上执行重要程序时，比如正刻录光盘、下载重要文件或拷贝超大文件时，如果暂时离开电脑，别人“乘虚”操作你的爱机并关机，一定会让你懊恼。仅仅依靠Windows默认的开始菜单，显然无法拦截别人的关机操作。而使用Engage这款独特的软件（下载地址：http://www.lyriccode.com/EngageSetup.exe），就可轻松解决上述问题。

默认情况下Engage可随系统自动运行，并可取代Windows默认的开始菜单。当点击开始按钮后，即可看到界面新颖的Engage版开始菜单（如图1），使用方法很简单，菜单左侧显示快捷启动列表，点击“Programs”项，在弹出菜单中会显示本机安装的所有软件。和Windows默认的开始程序菜单不同，Engage提供了快捷的查询功能，在程序菜单顶部的“Search Programs”栏中输入程序名称，Engage即可快速找出相关程序。实际上，在Engage版开始菜单的每一个分支菜单中，几乎都提供了快速查找功能。



同传统的开始菜单不同，Engage的关机功能很有特色——在已执行了关机操作后，可很容易地取消关机。在系统托盘的Engage图标的右键菜单中点击“Options”项，在设置窗口（如图2）左侧导航栏中点击“Start Button Integration”项，在窗口右侧选择“Use existing Start button”项，表示仍然使用默认的开始按钮外观。在导航栏中点击

“Shutdown”项，右侧窗口中的“Shut down delay”栏中可设置关机延迟时间（单位为秒），在“Shut down cancel message time”栏中可设置取消关机的提示时间。我们可根据需要将上述两个时间值增大，将关机延迟时间设为600秒，将取消关机操作的提示时间设为60秒等。



设置完成后，在Engage版开始菜单底部点击关机按钮，弹出窗口（如图3）中依次可执行关机、重启、挂起、休眠、注销、切换用户等操作。选择“Power Off”按钮关机时，会弹出延时关机提示，可在预设时间内点击任意键取消关机操作。如果确实需要关机，可点击“Go”按钮（或点击回车键）立即执行关机操作。P

不开网页看电影

■北京 江北书生

网速快了，越来越多的人都会在闲暇之余上网观看自己喜欢的电影。但许多并不是太喜欢上网站欣赏电影，而更希望能在客户端软件中来收看自己想要的内容，要做到这一点并不难。

一、迅雷看看

凭借庞大的影片库及出色的播放体验，迅雷看看一直都是很多朋友观看网上电影的首选。然而随着各种桌面型电影下载工具的普及，每次都要打开浏览器才能播放的迅雷看看越来越显得不方便了。好在迅雷看看也出了桌面版，可从http://www.skycn.com/soft/36184.html下载并安装（如图1）。



迅雷看看还针对视频进行了分类，其最重要的特色是可多集连播电视剧，并提供了极其丰富的电视剧资源，这样大家可一集不落地观看最新热播剧。

二、PPLive

PPLive是一个开发较早的P2P网络视频播放软件，凭借其简洁的界面、丰富的节目、流畅的播放速度及全面的功能而博得网友的喜爱。加上这款软件是完全免费的，所以也成了许多电脑用户首选的在线视频娱乐平台。



它在播放时还提供了专用的加速器，可提升播放效果。PPLive提供的丰富节目资源也是它的一大特色，不久前还随PPLive 2.0推出了高清视频专区，可提供高达2000部的高清视频影片（如图2），按照巨星、动作、悬疑、战争、电视等进行了分类，用户可根据自己的喜好自由选择。

三、PPStream

作为一款在线视频播放软件，PPStream在国内的人气也很高。它采用了先进的P2P技术，具有收看人数越多速度越快的特点，且也提供了专用加速器以改进播放效果。它提供的电视和视频节目不但画质优秀，且内容丰富全面（如图3）。PPStream现已发展为“网络电视+影音播放器”的双重播放软件，其时效性也很高，如果想知道现在什么电影最流行，PPStream第一时间就可告诉你。



四、QQLive

QQLive则属于腾讯QQ的附加电视软件，凭借其数量庞大的QQ用户迅速在网络上蹿红。由于QQLive同样是基于P2P技术的软件，所以不用担心用户数量少，连接速度不够快。QQLive中文名为QQ直播，最新版本为7.1，其界面风格简洁，分类明确（如图4）。

与其他网络电视软件相比，其最大不同在于跟QQ进行了紧密结合，增加了用户互动性。因此使用QQLive需要拥有一个QQ账号，



我们打开时需要先用QQ号码登录软件。软件界面左下角还可显示当前在线收看QQLive的用户数，点击节目列表中的频道名称即可播放对应节目。比较有特色的是，该软件支持精简界面模式，还支持较小、较大、全屏等模式直接切换。

五、风行电影

风行原先是一个BT下载工具，现在也集BT影视搜索、欣赏、管理于一身，其最大特色是边下边播、边下边看，宣称用户无需等待，较为丰富的节目选择和随心所欲的操作给试听提供了新的体验。但可惜的是，笔者在试验时，发现其目前的速度并不理想（如图5）。P

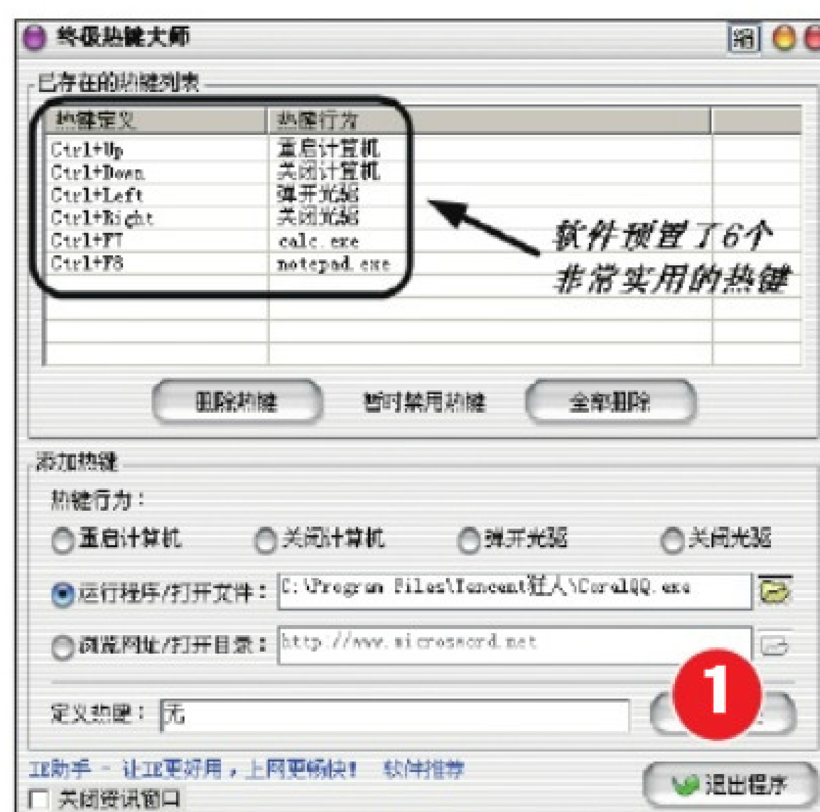


终极热键——让我们更快捷地办公上网自动化

■重庆 陈佳

每天打开电脑，我们会做很多事情：打开浏览器输入网址进入自己喜欢的网站、打开光驱放入光盘欣赏自己喜欢的节目、点击“开始”→“程序”调出计算器或记事本等应用程序、打开QQ与亲朋聊天、通过“开始”菜单关闭或者重启计算机……

常说电脑办公上网自动化，但目前的状况显然离自动化还差一些距离。比如我们打开光驱还要用手去按下出仓键；要浏览某网址时还要点开浏览器输入网址，最多调出收藏夹直接点选网址；要计算数字时还要通过程序菜单来调出计算器程序……那么，我们能否省掉那些繁琐步骤，快捷实现一些操作呢？其实只要安装了终极热键大师，很多常见的繁琐操作就可用简单的热键来轻松实现。



“终极热键大师”的下载地址是http://zjtele4.skycn.com/down/Hotkeyer.zip，下载后解压缩，双击里面的Hotkeyer.exe安装即可。安装完毕后，会在桌面上生成“终极热键大师”图标，打开软件可看到其中已预置一些非常实用的电脑操作热键（如图1）。默认情况下，“终极热键大师”预置了6个常用的电脑操作热键：

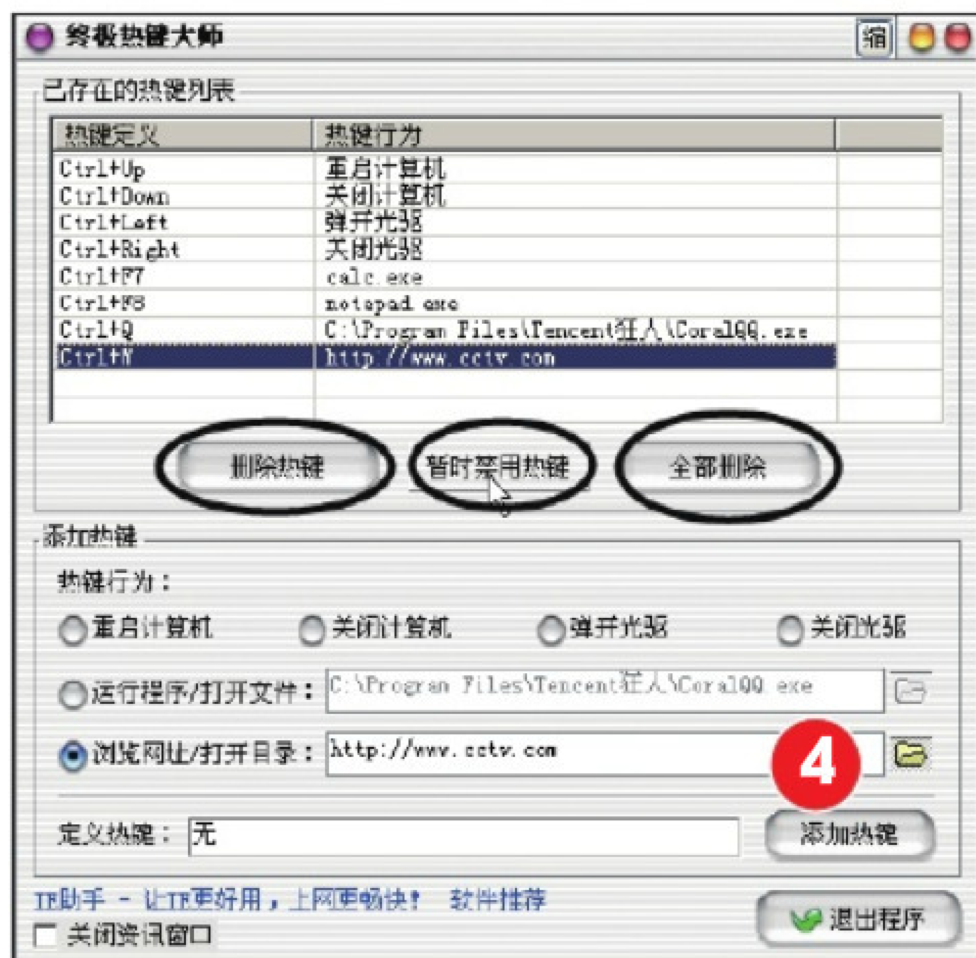
Ctrl+Up（重启计算机）、Ctrl+Down（关闭计算机）、Ctrl+Left（弹出光驱）、Ctrl+Right（关闭光驱）、Ctrl+F7（调出计算器）、Ctrl+F8（调出记事本）。那么，我们是不是仅仅拥有上述6个快捷操作的权利呢？当然不止了，“终极热键大师”还赋予了你拓展的权限，我们可自定义自己常用的操作程序或网址，下面来看两个实例：



一、给常用程序/文件设置热键

QQ是几乎每天上网都要用的，实在没理由不给它设置一个快捷键。点选“运行程序/打开文件”，点击地址栏后的黄色文件夹按钮，在“打开”对话框里选择QQ程序。点击“定义热键”栏，设置要为QQ设置的快捷键，如Ctrl+Q，按下“添加热键”按钮，即设置QQ热键成功（如图2）。

小提示：刚才的给程序设置热键的操作同样适用于设置打开某文件的快捷方式。



二、给常用网址/打开目录设置热键

作为一个网虫，谁没有几个自己常去的网址呢。常规保存网址方式无非是将网址添加到收藏夹，再去收藏夹里点选，如果直接按下相应快捷键就可进入自己要去的网站，岂不是进一步自动化。点选“浏览网址/打开目录”，在地址栏里输入常去的网址（如图3），如央视网站（http://www.cctv.



com），再点击下面的“定义热键”，按下Ctrl+W快捷键，点击“添加热键”按钮即添加热键成功。以后要进入央视网站，直接按下Ctrl+W就可打开了。

小提示：刚才进行的设置网址热键的操作，同样适用于设置直接打开某目录的热键。

无论我们自定义添加了多少程序、文件、网址或目录热键，它们都会以列表形式出现在“热键列表”窗口里。可是如果我们要临时禁用某热键时，应该怎么办呢？很简单，选择列表里相应热键，点击“暂时禁用热键”，即可暂时禁用它，若要恢复同样是点击该按钮。如果有些热键不需要了，要删除它，则选定列表里的热键，点击“删除热键”，或“全部删除”（如上页图4）。要使用"终极热键大师"的所有热键，必须是在该软件为开启的状态下，将其最小化驻留后台即可。

SWF2SND批量“抠”出Flash中的声音

■广东 香江



许多精美的Flash动画中都会有一首优美的背景音乐，如果不知音乐歌曲的名字无法搜索下载，那么试试从Flash中提取音乐文件吧！“SWF2SND”使用非常简单（下载地址：http://www.mydown.com/soft/multimedia/audioeditor/68/422068.shtml），三步就可搞定Flash动画中的声音文件提取工作。执行软件后（如右图）点击“请选择所提取的声音文件的存盘路径”后的浏览按钮，指定声音文件存盘目录。然后点击“选择SWF文件并提取所含声音文件”按钮，浏览选择需要提取的Flash动画文件，确定后软件会自动提取并保存Flash动画文件中的声音和音乐文件。



编者按：本期的两则小技巧与我们的电脑应用息息相关，观看电影时，可能我们很多时间都花费在寻找适合的字幕上，利用WORD和字幕工具小软件，可以把手头的字幕进行适当的改造，可谓事半功倍。

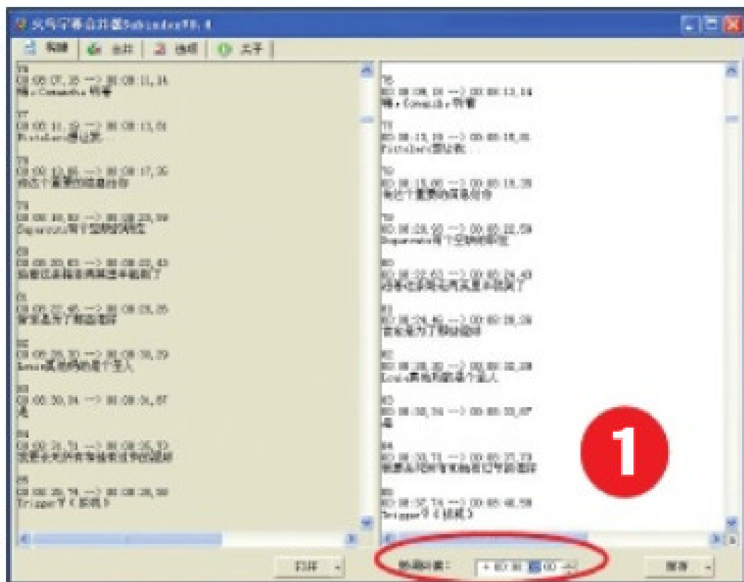
而ACDSee的小功能，也是我们容易忽略的，只要在使用软件的过程中，仔细观察细节，耐心尝试，相信每个人都会有新的发现。

自己动手，改造字幕

■宁夏 大号汉堡

喜欢在网络上观看电影大片的朋友，常会为给下载影片寻找合适字幕而发愁。由于网上下载的影片视频格式和版本不一，通常网上的字幕也不完全匹配，笔者在此介绍2个小方法，可根据手头下载的字幕进行适当改造，完美欣赏电影大片。

1.时间微调：很多下载的字幕（一般为SRT格式）常会出现与影片视频不同步的现象，如滞后或提前1～2秒。而一些调整工具（如笔者使用的火鸟字幕合并器软件）可清楚显示出字幕出现的时间和帧数，在其微调纠偏选项中（如图1），只需简单计算出提前或滞后的时间进行操作（如加减1秒），保存后退出，再次欣赏影片，问题迎刃而解。



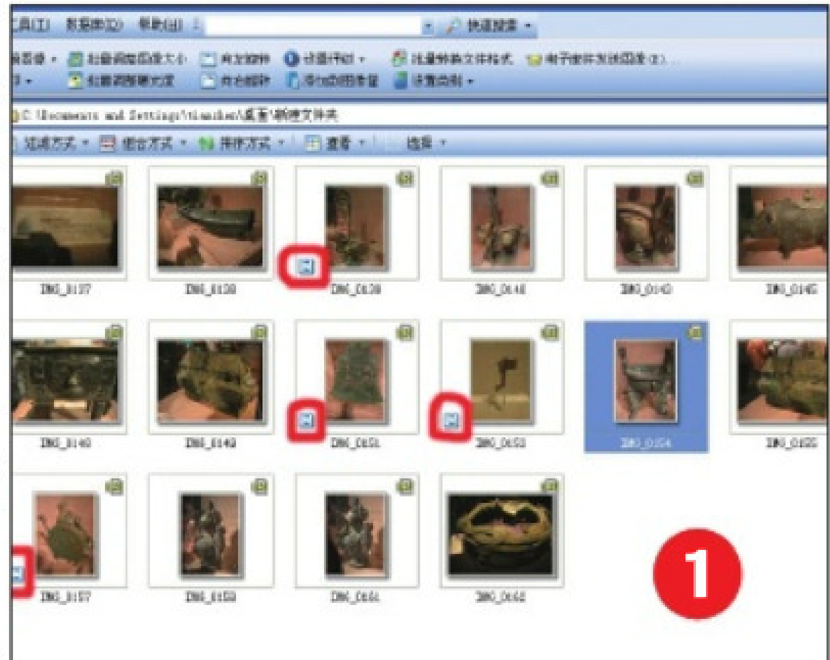
2.繁转简：很多影片最初可能只有繁体字幕下载，如果是SRT格式的文件，可用Word软件打开，在繁体转简体的功能帮助下，完成转换后存盘退出，字幕即变为简体。

当然，以上方法只适用于那些翻译比较完整、仅是与手头视频不能完美匹配的字幕。此外，利用字幕软件也可将2段的字幕合并为1段字幕，有兴趣的读者可利用相关软件进行尝试，篇幅所限不再赘述。

相片旋转一点通

■北京 吕冠桥

随着数码相机技术的进步，JPG文件里记录相片信息的EXIF（Exchangeable Image File Format）中也包含了相机拍摄的角度。一次，笔者在使用ACDSee 9.0浏览整理照片时，发现众多原本垂直、颠倒的图片，都被该软件自动旋转为正常的角度，但退出软件后图片依然是垂直或颠倒的。惊奇之余再次打开ACDSee 9.0浏览，发现该软件正是利用了EXIF信息进行了矫正，在能识别的图片左下角会出现一个蓝色的小方块标识（如图1），只需鼠标点击该标识，图片就可调整为正确的角度，退出后使用任何软件观看该图，就都是正确的角度了。





客座专家 龚胜

关键词：DirectX API 3D游戏

问：我是一名电脑初学者，也比较喜欢玩游戏，有个概念我一直不太清楚，就是“DirectX”究竟是什么意思，在游戏中它扮演什么角色？

答：目前90%以上的个人电脑都安装有微软Windows系列操作系统，微软一直有着用“软件指挥硬件”的雄心和策略，其中“DirectX”扮演了相当重要的角色。所谓“DirectX”，简单地说就是微软嵌在其Windows系列操作系统中的应用程序接口（API），其核心包括DirectSound、Direct3D、DirectDraw等多个方面，它扮演着硬件与软件交流的“桥梁”角色。DirectX不仅控制着键盘鼠标等低级设备，还提供了对复杂硬件（如3D加速显卡和多声道声卡）的高级控制功能，尤其与显卡的3D性能密切相关。由于Windows系统在PC平台中的统治地位，也使得DirectX在3D API中取得了领先地位，尤其在普通商用和游戏方面DirectX已占有绝对优势，成为3D图形领域的事实标准API，现在大多数PC游戏都基于DirectX API设计。

编者注：DirectX API有版本的区别，随着版本升级对于3D特效的支持不断加强，最新正式版为DirectX 10，目前市面上的主流3D显卡均支持DirectX 10。

关键词：键盘开机 电脑加密

问：办公室有台电脑我不希望别人擅自使用，但又不太方便通过设置BIOS开机密码等“明显”方式来阻止别人，请问还有其他好办法吗？

答：你可通过设置使用键盘开机来解决这个问题。具体过程如下：首先阅读主板说明书，将主板上的相关跳线（Keyboard Power On Selection）设置为允许状态，方能实现该主板的键盘开机功能，然后在主板BIOS设定中设置具体键盘开机参数，一般可在BIOS的“Integrated Peripherals（整合周边设备）”项中找到。若使用密码开机，其BIOS通常有两个参数需要设置，一个是“Power On Function”，应将其设定为“Enabled”，另一个是“kB Power ON Password”，在这里输入开机密码。

设定完毕，只需在键盘上输入设定好的密码即可让电脑开机。当我们设定了密码开机功能之后，一般来说机箱面板上的“Power”键会自动失效（若未失效可拔掉主板上的“Power”插针），普通用户就很难擅自使用你的电脑了。此外现在很多主板还支持鼠标开机，也能起到一定安全保护，因为一般人不会想到要点击鼠标才能开机。

关键词：游戏音效 EAX 多声道音箱

问：我是个游戏爱好者，最近打算新买一台电脑，CPU和显卡都选择目前的主流高端产品，应付绝大多数游戏没问题，但我还想获得更好的游戏音效，请问是否有必要购买价格较贵的多声道音箱？

答：现在很多朋友在配电脑时往往只注意显卡等配件，而对电脑音效重视不足。其实没有好的音效，游戏效果也会大打折扣。喜欢玩游戏的朋友最好选择支持环境音效（EAX）的声卡及多声道音箱，以获得三维环境音效的真实性与临场性，使用多个音箱时声音的3D特性、混响、反射等模拟声学环境的效果会得以提高。由于声音的距离感只能通过响度来模拟，游戏的声音设计人员尽管可选择录制包括混响的声音，或录制模拟3D音效，但都不尽如人意，解决此问题的唯一方法是安装物理上的后置音箱。多音箱还有其他优势，比如可做到干扰抵消，多音箱使额外独立变量加入到干扰抵消的微分方程中，这为多于两点的空间点提供了精确解，更重要的是提高了近似解的准确程度。因此，使用多声道音箱能充分拓展游戏音效的表现力。



关键词：Outlook Express 邮件备份

问：前不久看到新闻说，某知名杀毒软件出现了严重“误杀”事故，导致用户Outlook中的邮件大量丢失。我一直用Outlook收发邮件，现在想做备份，请问怎样才能完整备份Outlook的相关数据？

答：首先应对注册表的相关部分备份，执行Regedit打开注册表编辑器，找到“Hkey-current-user\Software＝Microsoft\Internet Account Manager\Accounts”分支，其下分别有00000001及0000000a等多个子键（视邮箱与新闻组多少而定），分别代表你的邮箱与新闻组；点击Accounts主键，然后选择“注册表”菜单中的“导出注册表文件”命令，将该键下各子键的注册表导出并保存。

接下来对目录文件进行备份，备份Windows安装目录下的Application data/microsoft/outlook目录里的所有信息（即第一次执行Outlook Express时，系统提示设置的文件夹下所有信息）。如果你的Windows是多用户设置，则须备份Windows\profiles目录里的对应信息。

另外，Outlook Express通讯簿的备份方法是在通讯簿中单击“文件”菜单选择“导出”项，然后单击“通讯簿”，再选择导出格式即可。

关键词：SATA 硬盘工作模式

问：我有一台i945主板的品牌电脑，采用SATA接口的250GB希捷酷鱼7200.10硬盘，使用一款专业硬件测试软件检测系统硬件信息时，发现硬盘工作模式为UDMA5，而不是SATA，请问原因何在，如何解决？

答：出于兼容DOS环境等考虑，品牌电脑很可能将SATA通道映射成了普通IDE通道，这样SATA硬盘只能被当作普通IDE硬盘来使用，且SATA接口将会强行占用主板IDE2通道，可能影响其他IDE设备正常使用。要让SATA硬盘工作在正常模式，开机按DEL键进入BIOS设置界面，如果SATA选项被设置为“Compatible Mode”，SATA硬盘就会被当作普通IDE硬盘，我们可将其调整为“Enabled Mode”，这样SATA通道才能正常开启（通常映射为IDE3），设置完成后保存并重启系统。

然后在“我的电脑”上点右键，选择“管理”打开“设备管理器”，在设备列表中找到“IDE ATA/ATAPI控制器”项目，双击“主要IDE通道”选项，在弹出的设置界面中单击“高级设置”，然后在对应标签中就能清楚看到硬盘当前的工作模式了。



关键词：双机互联 双工模式

问：家里有一台笔记本电脑和一台较老的台式机，为方便二者数据的共享和传输，我用一根对联网线将二者连接，连接无误，但数据传输速度却相当慢，原因何在？

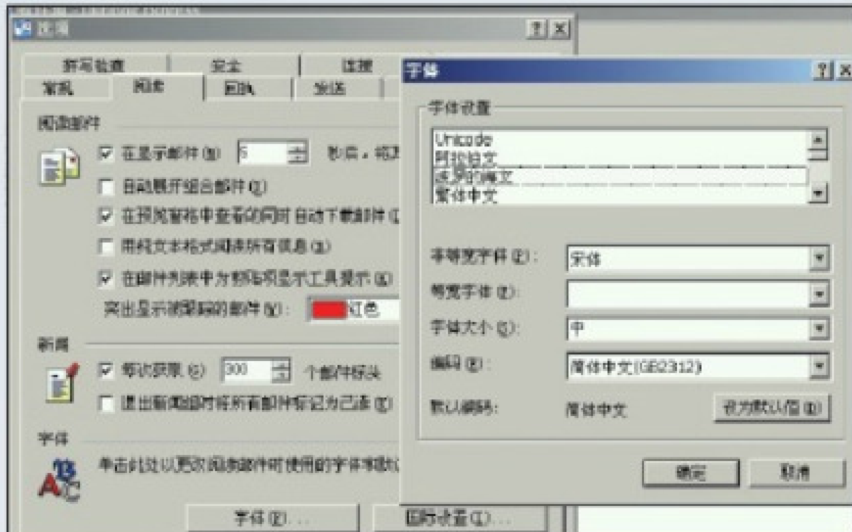
答：可能的原因有两个，一是网线制作有问题，接头松或接线没有严格按对联线的标准连接，可先换一根网线试试。二是检查一下台式机上是否为10M的老式网卡，因为10M老网卡在与10/100M自适应网卡互联时，由于某种原因两个网卡间会反复协商，来确定当前可用最佳速率是10Mbps还是100Mbps，所以会导致传输速度缓慢。解决此问题的方法是：打开10/100M自适应网卡“属性”，单击“高级”，在“属性”栏中选择“Link Speed/Duplex Mode”，在“设置值”栏中将“Auto Detect”更改为“10Mbps/Half Duplex”。这样就将10/100M自适应网卡的属性强制设为10M半双工模式，使网卡之间不进行自动协商，让网卡之间传输数据时始终以10Mbps的速度进行，从而能大大提高数据传输效率。



关键词：汉字编码 邮件乱码

问：我用Outlook 接收的邮件时常常出现乱码，尤其是接收港台地区发来的邮件，几乎全部是乱码，不知原因何在，如何解决？

答：Outlook Express提供了解决乱码的方法：选择乱码邮件，单击“查看”菜单，指向“编码”命令中的“简体中文（GB2312）”即可。也可指向“编码”命令中的“其他”，这里提供了“阿拉伯字符”“波罗的海字符”“中欧字符”等19种字符选择，你只需单击“简体中文（HZ）”即可。另一种解决方法是：选择乱码邮件，单击鼠标右键打开快捷菜单选择“属性”，然后在对话框中单击“详细资料”，选择右下角的“邮件源文件……”按钮打开邮件的源文件码，就可看到邮件内容了。

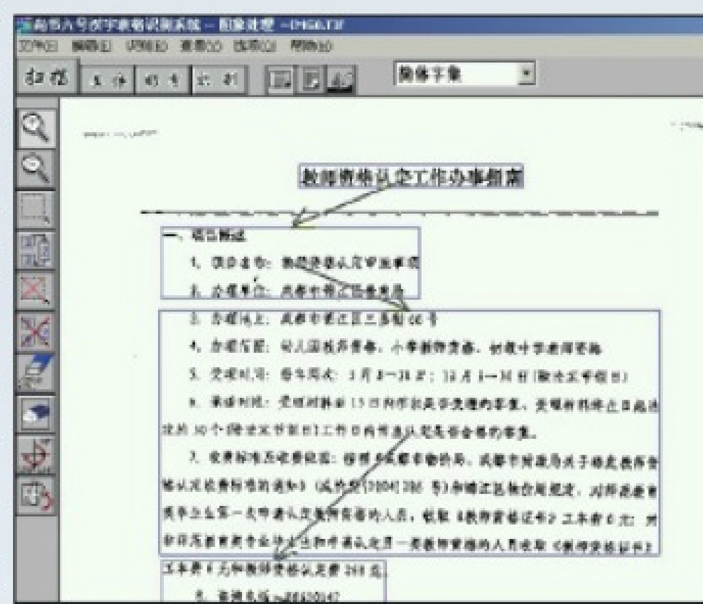


如果我们对Outlook Express进行合理设置，能从根本上解决电子邮件的乱码：选择“工具”菜单中的“选项”，单击“阅读”标签中的“字体”按钮，选择“简体中文（GB2312）”并把它设置为默认值；设置好后按“确定”按钮回到“阅读”对话框，单击“国际设置”按钮，选中“为接收的所有邮件使用默认的编码”后确定退出，中文邮件就不会出现乱码了。

关键词：OCR 识别率

问：因工作需要，我要将一些包含有文字、图形和表格的印刷文稿输入计算机，但通过OCR来识别成可编辑文字，识别率非常低，需要大量修改工作。请问如何提高OCR识别率呢？

答：使用OCR识别软件识别文本，要经过扫描、版面处理、文字识别、文字编辑等几个阶段，每个阶段的操作都对识别率有影响。为达到最佳识别效果，确定合适的扫描参数非常重要，因此要根据扫描文件字体的大小合理设置扫描亮度及分辨率。一般OCR软件要求原稿应扫描为“黑白二值”格式，扫描文字的亮度和对比度对正确识别非常关键，主要调节扫描仪设置中的“阀值”。对于分辨率的设定与原稿字体大小有关，普通五号印刷体采用300dpi比较合适；若字号比较大，用150～200dpi就足够了。



正确扫描后，我们应当对稿件进行识别前的预处理。OCR软件对原稿的要求是字符清晰、完整、无笔画间断，字符边缘锯齿不明显，文字摆放平行、水平。但原稿情况差异万千，所以需要在识别前做一些预处理，比如纠正稿件倾斜、正确分栏、去除杂点和图像等。OCR工作对扫描仪本身的硬件指标要求并不高，而原稿的扫描设置、预处理效果对OCR识别率影响更大。确认以上步骤无误后，相信OCR的识别率会大大提高。

编者注：对于同一稿件，不同OCR软件的识别效果也会有所差别，有些擅长识别中文，有些在英文或表格识别方面有独到之处，条件允许的话不妨尝试一下其他OCR软件。

新老平台交替时期的装机攻略

■北京 墨汁做寿

2008年过去了，我很怀念它，这一年发生了许多大事，相比于热情与悲情的春季、激情四射的夏季，这一年的冬季确实有些寒冷异常。美国严重的畸形消费习惯终于引发了一轮远比东南亚经济危机更严重的金融风暴和经济萧条，尽管中国受到的影响已相对较小，但也让人感到了来自就业、收入等方面的压力。

而对于大部分朋友来说，这个春节本来是收获外快的机会，却可能同样受到危机的影响而让收入大大缩水。但节后的学习生活娱乐仍然离不开功能强劲的电脑，升级或新装电脑是很难避免的支出，在如今的形势下，我们应该尽量节约资金，以最少成本达到自己的要求。

2008年的下半年到2009年初，电脑市场有了翻天覆地的变化，如Core i7和PhenomⅡ处理器、X58芯片组等新产品虽然看起来非常耀眼，但目前对我们这些讲求性价比的用户来说是还是高攀不上的。



当然，有价格高高在上的新产品，就有性价比创新高的实惠产品，例如大容量内存和硬盘产品，大尺寸LCD的价格都变得更加喜人，显卡和CPU、主板的高端产品仍然价格高昂，但中端产品也都进行了一定的升级和降价。

而在Windows7出现、全高清视频普及之前，目前的中端甚至低端配置，其硬件已经完全可以满足一般的办公和娱乐需求。因此除了一些高端商业、娱乐用户之外，我们也并不需要追求高端系统，笔者倒觉着AM2+这样衔接了旧有系统又提供了未来升级潜力的设计是最适合目前环境的。

而在这样的环境下，对老机型的升级也是非常不错的选择，因为大部分接口都已经流行了数年，2006年后装机用户的系统都已经是LGA775/AM2+DDR2+PCI-E+SATA的组合，这样的组合完全可以直接购买市场上绝大多数的处理器、内存、显卡和硬盘来升级已经不符合目前需求的“短板”项目，而不需要更新其他的配件。而至于过早的系统，除非带有一些不能舍弃的高端或专业配件，否则在目前新型配件价格和旧型号的没区别甚至更低的今天，实在不太值得升级。

当然对于游戏发烧友、高端商业用户、专业图形图像编辑等用户来说，无论是攒新机还是升级，对要求都要远远高于普通用户，我们也为这些用户准备性价比较高的方案。

当然，因为笔者收集到的价格是春节之前的各个卖场报价，不排除有甩卖或者囤货造成的价格波动，加上年初仍有一些新产品正待上市，很可能相关产品的市场价格会有波动，因此这里提供的价格不一定准确，但相对来讲，推荐产品在产品线中的定位和它们高性价比的表现应该不会有大的变化。

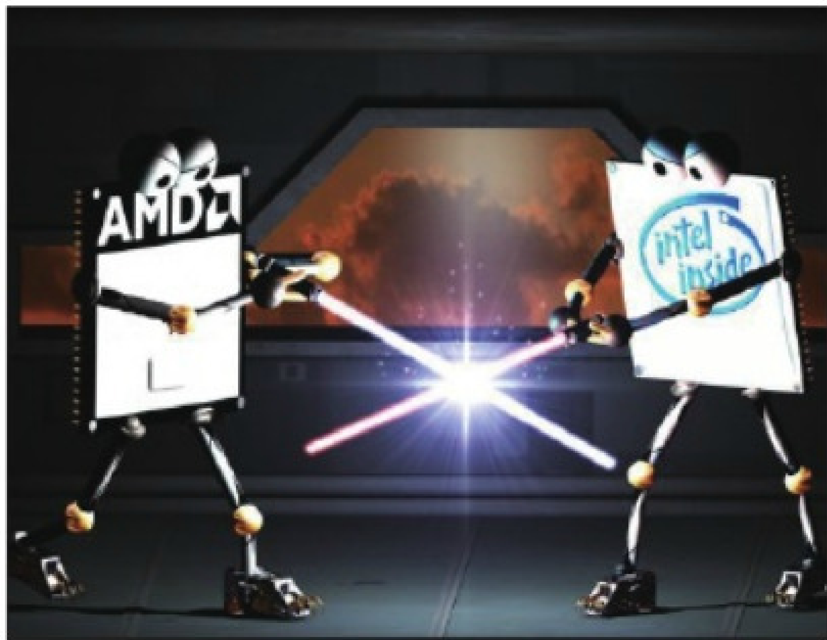
一、主件

机箱内部的处理器、主板、内存、显卡、硬盘，这5个配件决定着电脑的绝对性能。这些产品我们将其根据价位分为三个或两个档次，分别针对低端、主流和高端娱乐机型，由于内地的现实情况，我们并不追求它们产品线上的真正最高端产品，而是强调好用够用。

1.处理器

处理器方面仍然是Intel和AMD两个厂商的竞争，我们将其分为400元、800元和1200元左右的三个档次，但由于AMD的价格策略，其处理器的价格普遍低于这一预想价位。

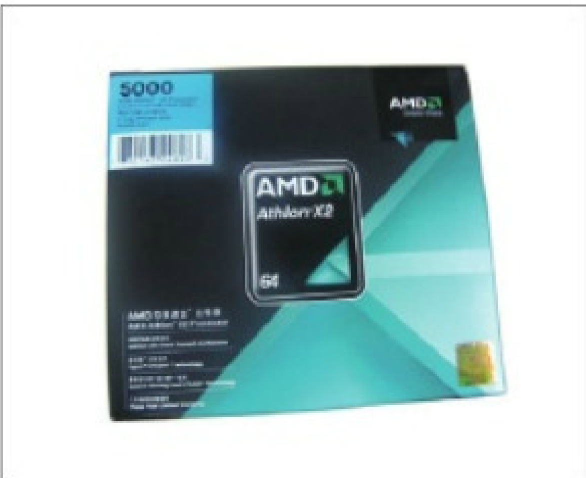






a.低端：

AMD 速龙64 X2 5000+ AM2（盒） 360元



尽管是不足400元的低端产品，AMD也可以为用户提供频率高达2.6GHz的双核产品速龙64 X2 5000+，性价比非常出色，不过既然AM3的到来已经指日可待，速龙 X2 7750等低端AM2+处理器的升级前景更好，价格也非常接近（540元），因此这款产品我们认为并不适合用来新装电脑。而其内核较为成熟，功耗很低倒非常适合用于升级。

Intel 奔腾双核 E2200（散）（盒） 395/420元



Intel面向低端市场的奔腾双盒处理器也有大幅度的降价，但与上面提到的AMD速龙64 X2 4600+盒装产品相比，其性价比还是要差不少，即使是我们选择的差价接近100元的E2180处理器，2.0GHz的频率，尽管核心技术更加出色，性能也难以与2.4GHz的4600+相比。当然唯一值得安慰的是，它们也具有不错的超频能力，据说有些能达到3.0GHz并提供相当不错的性能。

b.中端：

Intel Core 2 Duo E7200（散）/E5200（散） 700/520元

45nm处理器系列针对中低端的E7200终于在价格上基本替代了E4X00系列，而其频率、缓存等重要规格甚至超越酷睿2 E6X00系列，使吸引力尽失。不过它的散片刚刚降价，盒装产品仍保持着接近千元的高价，因此不妨选择散片，再选择更好的散热器。

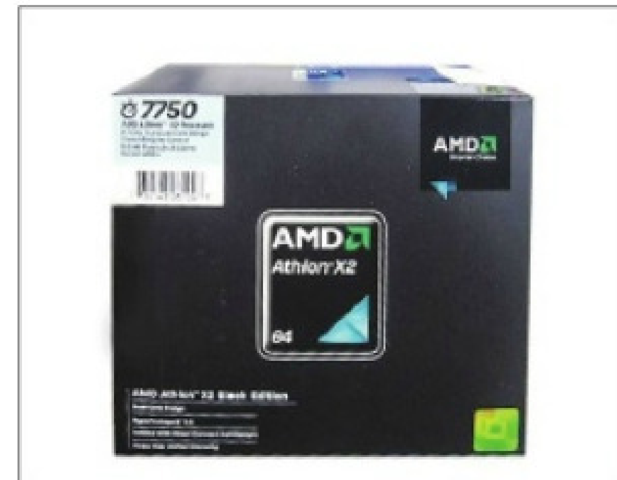


中端产品中，Intel发布了更廉价的E5X00系列

速龙 X2 7750 （黑盒）/Phenom 8450（散）/Phenom 9150e（散） 540/560/850元

中端产品中，Intel发布了更低端的新E5X00系列，但其2MB缓存和800MHz主频都有些过时，用户需要进行比较危险的大幅超频后才能得到更好的性能。E7X00系列性能出色，但价格明显高于AMD的中端新品速龙X2 7750和三核Phenom 8450。

应该说09年初AMD在中端处理器市场的竞争力有了不少的提高，速龙X2 7750采用新的Kuma核心，它实际上就是K10的双核精简版，只是没有采用Phenom X2的名称而已，而它的黑盒版更可以自由超频，性能比前代有了明显提升。Phenom 8450则增加了一个内核，在某些应用中略有优势。另外还有进入了800元价位的最低端四核产品，可以满足一些资金有限的专业用户需求。也就是说中端市场上AMD已经提供了全套的K10和AM2+解决方案，竞争力的提升也是理所当然的。



速龙 X2 7750黑盒版完全不锁频

c.高端

Intel Core 2 Duo E8200（散）/Q6700（散）/Q8200　　950/1220/1290元

很明显在这一价位的Intel处理器选择比较丰富，除了45nm制造工艺的两款高频酷睿2双核产品之外，还有一个选择是第一代的四核产品Q6600。虽然Q6600的制造工艺落后，外频比Q9X00低一些，但主频并不低，加上8MB的超大缓存，性能还是相当可观的，不过它需要强劲的风扇配合。



拥有6MB缓存的E8200

AMD Phenom 9750（盒）　1060元

四核弈龙9750价格已降到1000元价位，四核产品在为多核处理器优化的应用中优势非常明显，因此比较适合专业用户。而在千元以下市场中，对手的Q8200仅售1200多元，因此对其压力还是相当大的。



2.内存

在内存方面，目前的主流频率仍然是DDR2 800，最高容量价格比的产品主要是单条2GB产品，其主流价格分别为110～140元，高端品牌如三星和金邦等则达到了200元以上。

由于目前内存市场中打磨盛行，笔者建议大家选择金士顿等品牌内存时要特别注意。而对于用户来说，尽管2GB×2的内存配置非常酷，但实际上我们常用的32位操作系统并不能充分利用4GB内存，因此可能会将总容量辨认为3.25GB～3.75GB左右，不过较新的主板可以开启“Memory Remap”功能，在一些专业应用中可以用到4GB内存。



3.硬盘

作为电脑中最重要的资源——数据的主要存储部件，硬盘不仅仅要考虑容量/价格比，而且还要关注速度、安全性等指标。而目前因为硬盘的快速发展，市场上的硬盘规格非常多，容量从40GB到1500GB，缓存从2MB到32MB，接口则有PATA和SATA。从价格看，250GB以下容量和8MB缓存的产品都是濒临淘汰，价格和320GB/16MB产品相比没有任何优势，经常只相差20元左右，老式的PATA硬盘甚至价格还要更高，所以这里不再推荐。

a.320GB/500GB推荐

日立320GB（Deskstar T7K500）/16MB　　300元
希捷7200.11 500GB　　405元



日立320GB

b.500GB以上推荐

西数640GB　　425元
希捷7200.11 1TB　　715元

在硬盘品牌中，日立的低端型号性价比非常高，不过总体来看，希捷的产品线最为丰富，性能不错，而且在中高端型号上的价格也都不错。尽管目前已经出现了7200.12系列的单碟500GB硬盘，但其缓存缩减为16MB，价格却更高，因此暂时不予考虑，但其可能很快因为更低的成本而迅速降价，提供更好的性价比。



希捷7200.11 1TB

4.主板

针对各档次的用户，我们照旧准备了集成主板和独立主板产品，以及中高端特色主板。在AMD系统中，AMD和NVIDIA作为主要的芯片组供应商，都开始在中端甚至高端芯片组中同样搭载显示单元，可以采用混合交火技术或者HyperSLi技术，来提供一种绿色的电脑使用方式，因此AMD平台我们没有“中端独立”主板这一说法，加上其低价策略，其实AMD中、低端主板已经没有什么分界了。

a.低端集成主板

Intel

Intel 4系列芯片组产品的中低端型号发布后迅速成为主流产品，而同样，G31芯片组的吸引力也日趋降低，支持DX10显示核心的G41在价格上完全可以取代它。NVIDIA和AMD在这一市场上最近并没有什么大的举动，因此我们主要考虑G41主板。

微星 G41M-FD	499元
七彩虹 蓝牙版C.G41 X5	499元
影驰IG41M海啸	399元

微星G41M-FD的亮点就在于其采用了G41中并不多见的全固态供电的设计，因此在稳定性和超频能力等方面比较出色。

七彩虹C.G41 X5蓝牙版隶属于七彩虹的“高清Party”系列，这款主板的最大卖点就在于其丰富的功能，它拥有HDMI接口、蓝牙功能等额外的特殊功能，此外四相供电的设计也比较扎实，在其他方面也属于G41中的常规水准。

影驰IG41M海啸板是另一款上市即打出399元最低价的G41主板，属于目前影驰力推的新主板力量集团军的成员，然而主板在保持最低价位的同时在规格方面也保持了比较高的水准。



功能丰富的七彩虹C.G41 X5蓝牙版

AMD

AMD平台方面虽然推出了790GX和MCP7A芯片组，但在显示核心升级不足以改变其实际应用能力的情况下，它们的价格却有明显提高，因此我们建议用户继续选择比较实惠的780G芯片组产品。

盈通 A78G（128MB）	499元
昂达 A78GT（128MB）	499元



昂达 A78GT板载128MB显示缓存

我们选用的都是拥有板载显存的产品，而且全部是支持AM2+的产品。

b.独立芯片组产品

在独立芯片组方面，AMD平台因为厂商开始转变策略，几乎所有的新芯片组都拥有内置显示单元，因此没有什么值得推荐的新产品。而Intel的LGA775平台将是最后一代产品，其中的P43和P45作为中端主流产品，P43相对于P45主要的区别就是不支持双显卡接口，但在外频支持、内存容量、南桥支持、USB接口数量等方面没有什么区别。

Intel

华硕 P5QL	599元
微星 P43 Neo-F	559元
昂达 P45S	599元
华硕 P5Q-Pro	1180元
捷波 HI04	899元



华硕P5QL是一款价格不错的P43主板

在Intel的P45芯片组主板中，我们尽管讲求性价比，但坚决拒绝单PCI-E X16插槽的产品，否则毫无意义。还是准备了两款较高价的产品，它们都采用了供电系统热管散热器等配置，更适合一些讲求性能或对品质、服务要求非常高的用户。

5.显卡

显卡的高中低端划分比较明显，低端在500元以下，能提供比集成型显卡略高的性能，但笔者认为其更大的意义是解放一部分系统资源，并且提供更好的平面或视频性能。800～900元左右的中端产品则可以应对主流3D游戏。1200元级别显卡应该不仅可以应付目前的游戏，而且为未来的游戏引擎甚至API如DX10.1做了一定准备。

目前来看，600～1000元左右的产品线变动非常频繁，而性能强劲的1500元以上产品，却一直没有什么大的变化，造成了1200～2000元的产品空白，实际就是RADEON HD4850/GeForce 9800+和RADEON HD4870/GT260之间的差距，因此我们也索性不考虑这一档次的产品。



RADEON HD4850在主流产品中倍受关注

a.低端

昂达 9600GSO 384MB	490元
蓝宝石 HD4650海外版	399元

在低端中我们没有选择过于低端的产品，而是选择了3D性能与集成显卡有明显提高的GeForce 9600GSO和以拥有高清视频能力的蓝宝石HD4650海外版。需要注意的是，在NVIDIA的低端产品中，尽管9500GT的价位相似，推出更晚，但其流处理器数量和显存位宽都低于9600GSO，特别是后者的192b/384MB版本。而对于希望采用独立显卡提供高清视频输出的用户来说，则注意最好选择有HDMI接口的产品。


蓝宝石 HD4650海外版视频性能优秀

b.中高端

影驰 9600GT加强版	599元
蓝宝石 HD3870 512M DDR4 海外版	699元
索泰 N9800GTX+512D3 首发纪念版	999元
迪兰恒进 HD4850北极星 GDDR4	999元

在目前的千元级产品中，主要是GeForce9800+和RADEON HD4850，而我们选择的两款产品就配置来说，基本上和1100元甚至更高的产品相同，例如采用DDR4显存的超频版HD4850，而9800+则选择了拥有双风扇的产品，散热能力更强同时震动较小，噪声也较低。


索泰 N9800GTX+512D3 首发纪念版拥有双风扇散热系统

二、外部配件

机箱、电源、显示器、光驱、键盘、鼠标尽管并不决定电脑系统性能，但对用户的使用感受很重要，而且同样要根据用户需求进行配置。

1.机箱

在机箱上笔者建议用户千万不要省钱，除了外观要养眼之外，设计、板材和做工都要考察，优秀的设计和做工可让机箱结构牢固，拥有更好的电磁和声音屏蔽效果，更好的散热能力，且安装安全简便。

比较遗憾的是，虽然国外某著名网站推出的08年十大最酷产品中就有两款是机箱，但ANTEC Skeleton这样的超酷产品价格也绝对让人心寒，我们还是要根据国内用户的实际情况选择机箱。

酷冷 仲裁者 L33	270元
金河田 飓风Ⅱ 8197	235元
Tt Tsunami海啸（不透明侧板）	680元


Tt Tsunami海啸

比较优秀的机箱价格大都在250元以上，在购买时可以要求不要附带的低档电源，进行少许折价。需要注意的是，机箱的利润其实相当高，而且竞争也很激烈，我们建议用户多多的砍价。在这里我们推荐一款相对较为高端的产品——全铝的Tt Tsunami海啸，尽管680元的价格和我们这里介绍的其他机箱相比较为昂贵，但却是相当便宜的一款全铝机箱，而要选择其中采用透明侧板的产品，则需要780元。

2.电源

由于电源的标准不断变化，因此近期购机不建议为系统升级留下过多功率的余量，但要为系统的全功率使用和未来的一些配件增加而准备一些接口和足够的输出能力。建议中低端用户采用300W～350W电源产品，而高端用户增加的功率主要在显卡和高频处理器上，需要采用最新的ATX 12V以上版本的400W以上功率电源。

长城四核王 BTX-500S（400W）	398元
Tt XP400（350W）	240元
酷冷 eXtreme PowerPlus 460W（420W）	399元

我们选择的三款电源都是由大厂出品，而价格却在同档次产品中相当实惠的产品。特别是酷冷eXtreme PowerPlus 460W，在电流输出能力方面非常强大，其两路+12V输出均在18A以上，仅这两路输出总功率就可以达到312W，非常适合用于高端显卡和处理器系统中。而Tt XP400则是以价格取胜，在350W产品中，其240元的价格相当吸引人，更何况还有Tt这一品牌的保证，当然作为低端产品，它的外形也和Tt中高端产品不同，显得很大众化。


Tt XP400是一款低端的Tt电源，从外观就可以看出

3.显示器

08年下半年开始，LCD价格有了非常大的变化，入门级的大厂19英寸产品已经降至千元以下，甚至一些不错的22/24英寸产品或准22/24英寸产品也进入千元价位，鉴于这种情况，我们索性将入门产品选择为22英寸，放弃性价比已不高的19和20英寸产品。

而目前最大的市场搅局者——瀚视奇则推出了夸张的低价28英寸产品，价格不到2000元。另外16：9规格，22英寸高清规格等产品，也让现在的市场虽然价格喜人，但却让人眼花缭乱。而尽管价格降低了不少，但我们发现其实24英寸这种标准的全高清尺寸LCD，仍然保持着和22英寸产品几乎一倍的价格差距。

a.主流产品

明基 G2200W	999元
AOC 2217V	1090元
三星 2443BW	1950元



三星 2443BW

b.特别推荐

明基 T2200HD（21.5英寸）	1039元
瀚视奇 HG281D	1980元
长城 M247	1599元

在目前的市场上，有几款产品非常特殊，不得不提。明基T2200HD尽管是一款准22英寸产品，但却提供了标准的全高清分辨率，而且价格在22英寸产品中也非常有竞争力。而翰视奇HG281D以不足两千元的价格为用户提供了27.5英寸的超大屏幕，不过因为品牌影响力和质量控制的问题，目前市场上是雷声大雨点小，敢尝试“吃螃蟹”的用户还不多。至于采用广色域MVA面板的Great Wall M247，也是在高配置下提供了相当不错的价格。



可视尺寸高达27.5英寸的瀚视奇HG281D

4.光驱

目前DVD刻录机无疑已经是目前最起码的配置，Combo和CD刻录盘都没有价格优势，也没有什么选择的必要。另外为了配合以后串行接口一统天下的趋势，我们全部推荐串行接口光驱，而对于高清视频爱好者来说，目前已经有低于千元的蓝光Combo产品，非常值得关注。

先锋 DVR-216CH	209元
明基 DW205S	190元
台电 女娲健康系列双20X DVD±	199元

蓝光光驱

华硕 BC-1205PT	999元
松下SW-4583	988元



华硕 BC-1205PT是新的千元蓝光COMBO产品

第一款跌破千元的蓝光Combo是先锋的产品，而松下和华硕也推出了千元以下的产品，但我们这次放弃了先锋BDC-S02，因为它的规格略低一些，而且笔者的印象中，先锋是比较挑盘片的品牌

5.键盘和鼠标

在键盘和鼠标的选择中，除了最低端，我们尽量不去选择只支持PS/2接口的产品，从主板的发展趋势看，这一接口正接近被淘汰，因此不适宜进行较大的投资。

a.键鼠套装

直接选择键鼠套装是比较简单的选择方式，而且外观统一，有时候相对于单独购买还有一定价格优惠。

罗技 光电高手 1000	139元
微软 光学极动套装	129元

微软的键盘和鼠标产品向来以高质量著称，即使像笔者这样不喜欢微软较轻的鼠标设计，也承认其键盘的手感还是很出色的，只是面积都有些偏大。

罗技 无影手Pro 2400无线键鼠	300元

这款键鼠套装采用2.4G无线连接，在连接速度和抗干扰能力上比一般产品要好一些，而且其键盘鼠标都参考了有线产品，人体工学设计出色，也更容易上手使用。

b.键盘

产品	价格
戴尔 SK-8115	56元
微软 精巧键盘	49元
罗技 酷影手	48元

这几款都是相当便宜的品牌键盘，微软精巧键盘功能强大，很少见到这个价位的产品提供了如此多的快捷键，当然优秀的做工和手感也同样是这款键盘被推荐的重要原因。罗技酷影手和戴尔SK-8115缺少快捷键，而外形一个圆润可爱，一个酷劲十足。



外形很酷的戴尔 SK-8115

产品	价格
HP Entertainment Keyboard	255元

这是我们惟一推荐的无线键盘产品，它特色很鲜明，带有模拟鼠标摇杆和两侧的手握柄，不过不带小键盘。笔者推荐给使用HTPC观赏视频的用户，可以不用再手持一个鼠标或遥控器，这款HP键盘可以全部搞定。

产品	价格
微软 舒适曲线键盘2000	108元
微软 人体工学键盘4000	299元

微软的舒适曲线键盘2000和人体工学键盘4000都在人体工程学设计方面很出色，后者主键盘被分成两部分并呈一定夹角，使用时手腕不用偏转，强烈推荐给办公用户，不过对于游戏玩家并不适合。

c.鼠标

鼠标产品的性能高低是比较容易分辨的，其中针对游戏的高分辨率高采样率鼠标价格会明显高于普通产品。

产品	价格
Razer Krait金环蛇	180元
微软 SideWinder 战镭鲨	429元
罗技 G9	599元

对于游戏玩家来说，Razer Krait金环蛇有类似贴地飞行的手感，而SideWinder战镭鲨则技术更加先进。对于非常喜欢厚重手感的用户，罗技G9的价格一直没有变动，比Razer和微软的相应产品贵不少。


Razer Krait金环蛇重心很低，适合竞技游戏玩家

低端鼠标

产品	价格
微软 光学极动鲨	90元
微软 光学精灵鲨	80元
罗技 G1	140元

对于办公用户来说，鼠标的滑顺和轻巧比分辨率高低、速度快慢一类的指标更重要，因此我们推荐了技术已经较老的产品。而即使是低端产品，为了保证使用的流畅和手部健康，我们也尽量选用品牌产品，微软光学精灵鲨的色彩多样，非常适合搭配不同的显示器和机箱外设，而罗技G1手感较为稳重，性能也相对好一些。

无线鼠标

产品	价格
微软 无线光学舒适鲨2000	188元
罗技 LX5	140元

无线产品中，我们推荐了适合小手用户的罗技LX5和比较大气舒适的微软无线光学舒适鲨2000，它们的价格目前都比较合理，需要主意的是，低端鼠标可选择一些二线品牌如双飞燕、多彩以及HP、Dell等的工包产品，但无线鼠标因为涉及的技术更高，最好不要选择杂牌，否则在传输稳定性和速度、无线干扰方面可能会出现问题。

三、面向未来的AM2+和Core i7/X58

由于2009年AMD和Intel都即将更换处理器接口，因此对于重视升级能力的用户来说，我们这里介绍的产品，特别是主件部分难以满足需求。而笔者认为，由于A/I两家目前的新产品线大部分都仍停留在纸面上，我们并没有必要去追求这些并不确定的未来升级能力。

1.AMD AM2、AM2+和AM3的关系

AM2和AM2+乃至AM3接口电气规格都将相同，不过AM2采用HyperTransport 1.0/2.0（HT 1.0/2.0）总线，AM2+处理器和芯片组则支持更快的HT3.0总线。也就是说AM2+处理器可以用在一般的AM2主板上，不过性能有些损失。

AM3接口与AM2+都支持HT3.0总线，但AM2+处理器不支持DDR3系列内存，AM3处理器的内存控制器可以支持DDR3或DDR2，但不能同时使用。也就是说AM3处理器可以直接用在目前的AM2+主板上，但因为AMD表示AM3主板将只提供DDR3插槽，所以AM2+处理器不能用在AM3主板上。

2.Core i7系列产品的前景

尽管目前Core i7以其超高的性能获得了市场的广泛关注，但应该了解，目前发布的是高端Bloomfield核心产品，其LGA1366接口和中低端的Lynnfield、Havendale并不兼容，后者都将采用LGA1160接口。

而从目前的报道看，Lynnfield为四核心产品，支持双通道内存，性能同样不俗。Havendale则内置GPU，将是完全革新的CPU产品。与Lynnfield和Havendale搭配的芯片组代号“Ibexpeak”，并且也有个新名字“PCH”（平台控制器）。这是一种单芯片方案，不再区分南北桥，成本无疑也要比X58低得多。

Core i7后续中低端产品的价格优势将非常明显，因此除了高端用户外，我们并不建议用户目前转向LGA1366平台。



目前的Core i7 920/940为LGA1366接口的Bloomfield核心产品

四、针对应用的攒机选择

我们针对多个不同档次的应用需求，推荐几个攒机方案，由于在不同的定位区间，各个配件，特别是处理器平台的优劣比较明显，因此每一个级别我们仅提供了一个配置方案，对其他配件感兴趣的用户可采用类似价位的推荐配件，自行修改应用。

1.低端办公学习型

一般不考虑玩大型3D游戏的用户，只是用来学习或者执行一些办公软件，采用我们选择的低端产品就足矣。当然出于对健康的考虑，仍然建议这些长时间使用电脑的用户，关注键盘鼠标和显示器的挑选，并注意噪声控制。

由于处理器和显示器、内存这几项的价格明显下降，我们推荐的低端系统总价仅有3300元左右，而且无论是外设还是内部配件的性能，都已经相当不错，对于普通的办公应用来说应该能飞快运行而且舒适的操作。板载显存的集成主板在显示性能方面更加出色，这不仅意味着一定的3D能力提升，而且对2D显示也有帮助，例如需要打开大量窗口操作情况下，专用的显存可以让显示更快速稳定。

对AMD系统不放心的用户可以选择将主板和CPU分别替换为E2200（盒）和微星G41M-FD，总价大约会提高数十元。

CPU	AMD速龙64 X2 5000+（盒）	360元
主板	昂达A78GT（128MB）	499元
内存	kingmax 2GB	120元
显卡	主板自带	0
硬盘	希捷7200.11 500GB	405元
散热器	盒装自带	0
显示器	明基G2200W	999元
机箱	金河田飓风 II 8197	235元
电源	Tt XP400（350W）	268元
光驱	LG GSA-H62N	219元
鼠标	微软光学精灵鲨	89元
键盘	微软舒适曲线键盘2000	108元
总计		3302元



对办公用户来说，微软舒适曲线键盘4000人体工学设计更加优秀，价格也不很昂贵，只是占用面积太大

2.普通家用型

对于要播放视频、玩游戏，甚至可能两者同时进行的娱乐用户，更强劲的电脑和一定的3D能力是必须的。

在这一档次的配置中，考虑到家庭用机的使用寿命较长，应用较为广泛以及特殊的使用环境，我们在品牌挑选、实际性能



AVC拿破仑风扇性能相当出色，也很安静

CPU	Intel Core 2 Duo E7200（散）	700元
主板	华硕 P5QL	599元
内存	宇瞻 2GB DDR800×2	300元
显卡	蓝宝石 HD4650海外版	399元
硬盘	西数640GB	425元
散热器	AVC拿破仑（静音版）	160元
显示器	明基 T2200HD	1039元
机箱	酷冷 仲裁者 L33	270元
电源	长城四核王 BTX-500S	398元
光驱	明基 DW205S	190元
鼠标	罗技 G1	140元
键盘	微软 精巧键盘	49元
总计		4669元

和噪声功耗等方面都进行了考虑。

例如采用大厂的主板内存和显卡产品，显卡提供了HDMI接口以供输出高清视频到其他显示设备。硬盘容量较大以满足各种下载或安装程序的需要，而且宁可自行花钱采购静音版风扇，不使用Intel高转速的原装风扇。

另外配置了占地并不大，但可以提供全高清分辨率的明基T2200HD显示器，在键盘鼠标的配置上也考虑到了占地和实际使用感受。

而对于市场比较了解的用户，可以考虑采用AMD平台，例如速龙 X2 7750（黑盒）+盈通 A78G（128MB），价格可以下降400元左右，黑盒版产品为用户提供了一定的超频使用空间，AM2+接口还可以升级至未来的AM3更高性能处理器。



明基T2200HD可视尺寸仅有21.5英寸，但提供了1920×1080的高分辨率

3.游戏玩家

对游戏玩家而言，处理器和显卡必须得到加强，键盘鼠标要更适合快速的指点变化，同时主板的散热、显示器的显示质量也要求较高，我们在这些方面基本上都选择了价格可以接受的产品中性能较好的型号。

当然如果资金有富余，可以考虑继续提升处理器，例如E8300频率提升了166MHz，价格提升70元左右，性价比也不错。而四核处理器执行一般的程序，反而可能因为过于复杂而降低效率，因此现阶段并不建议普通用户选择。另外性能更高端的显卡价格一步提升至2000元左右，同样不值得选择。



采用广色域面板，但价格相当实惠的长城M247

CPU	Intel Core 2 Duo E8200（散）	950元
主板	捷波 HI0	899元
内存	Kingmax 2GB DDR800×2	280元
显卡	迪兰恒进 HD4850北极星 GDDR4	999元
硬盘	希捷7200.11 1TB	715元
散热器	AVC拿破仑（静音版）	160元
显示器	Great Wall M247	1599元
机箱	酷冷 仲裁者 L33	270元
电源	eXtreme PowerPlus 460W	399元
光驱	台电 女娲健康系列双20X DVD±	199元
鼠标	SideWinder 战镭鲨	429元
键盘	舒适曲线键盘2000	108元
总计		7007元

4.发烧级娱乐用户

如果资金较为充裕，准备游戏、高清通吃，自己可能还要进行一些视频或图形图像编辑处理的用户，我们还准备了一个更高端的系统。虽然没有追求市场上的最高端产品，但以相对合理的价格，达到高端娱乐，DIY发烧兼准专业平台的水平。

以9000多元的资金，我们就可以搭配出一台相当出色的电脑，无论是娱乐还是进行一些准专业设计工作，都绰绰有余。

而对于追求发烧效果的用户，准备追捧Core i7平台，也完全可以直接将处理器和主板换成i7 920盒装版（2100元）和华硕P6T（2488），加上3条金士顿1GB DDR3 1333内存（600），以12000元的价格就可以尝鲜“爱妻”（i7）平台。



SideWinder战镭鲨最近降价幅度较大，值得推荐

CPU	Intel Core 2 Duo Q8200（散）	1290元
主板	华硕 P5Q-Pro	1180元
内存	Kingmax 2GB DDR800×2	280元
显卡	索泰N9800GTX+512D3首发纪念版	999元
硬盘	希捷7200.11 1TB	715元
散热器	AVC拿破仑（静音版）	160元
显示器	三星 2443BW	1950元
机箱	Tt Tsunami 海啸	680元
电源	eXtreme PowerPlus 460W	399元
光驱	华硕BC-1205PT	999元
鼠标	SideWinder 战镭鲨	429元
键盘	微软人体工学键盘4000	299元
总计		9380元

五、总结

距离2008年暑期仅仅半年的时间，我们发现市场上很多配件已经有了非常大的变化，例如硬盘、LCD、内存都有相当疯狂的降价，而中低端显卡则完成了一次升级换代。不过主板和CPU的价格变化不大，显示出这两个配件正酝酿着一次整体的大变革，目前的平台已经不需要进行大的更新，价格竞争也不再激烈。

不过由于大部分配件的明显降价，我们还是可以发现，在这一次的装机配置中性能有了一定提升，而价格下降却很明显，特别是在高端装机配置中，即使是我们提到的超发烧i7平台，价格也比暑期装机贵不了多少。P



春节后IT市场还在恢复期，不少人还沉浸在过节的气氛中，经销商也是重新营业不久。由于上游代理商也刚刚上班，经销商调货比较困难，以销售节前存货为主，元宵节前后才迎来新一轮销售高峰。

处理器

春节假期之前，上游供货商会停止进货，这在一定程度上造成某些热门产品涨价，Intel与AMD均是如此，最近市场上的热门处理器如E7200、E8400等都有小幅上涨。另外，Intel高端的Core i7令人意外地大幅度降价，无论是i7-920还是i7-965 Extreme都有着不小降幅。

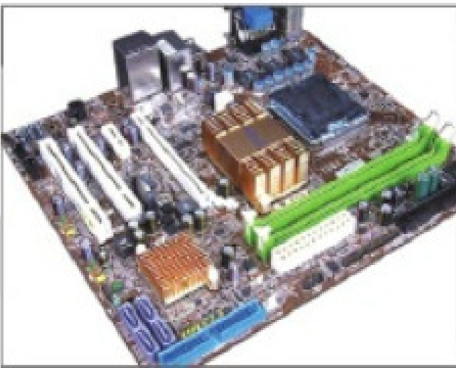
内存

主流的DDR2 800 2GB规格产品纷纷涨至125元左右，而继DDR2 667 2GB和DDR2 667 2GB之后，DDR2 800 1GB内存也逐渐淡出了市场，如今单条2GB DDR2 800内存甚至2GB DDR2 800×2已经成为主流攒机用户的标配。另外，DDR3内存价格有了大幅的下跌，金士顿1GB DDR3 1333和2GB DDR3 1333已分别跌至195元和340元左右。

硬盘

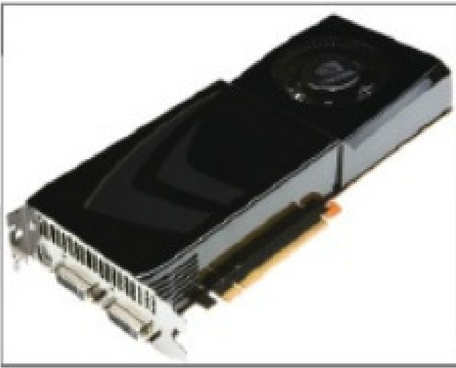
近期主流500GB、1TB和1.5TB产品走势较为平稳，分别保持在400元、700元和900元左右。由于缺货部分热门产品还有着一定程度的上涨，有购买打算的朋友不妨多关注下近期的硬盘市场走势。另外，希捷单碟500GB已经到货，上市报价为415元，虽然略有虚高，不过还是值得关注。

主板


微星G41

Intel平台方面，还是P45、43占据着主导地位，G31替代者的G41已经开始上市，不少国内品牌甚至一上市就打出了399元的低价。AMD方面，占据市场主流的依旧是790GX等。

显卡


公版GeForce GTX285

因为货源比较紧张，近期有些热门显卡出现了断货的现象，中高端主流市场还是GeForce 9800和HD4850系列的天下。近期NVIDIA基于55nm制程的GTX285和GTX295的发布吸引了不少游戏用户，不过GTX 285上市报价3999元，明显虚高。

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）

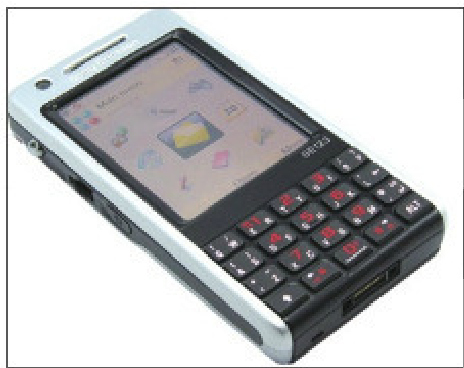
类别	品牌	产品	价格
处理器	Intel	赛扬双核E1200盒/酷睿2 E5200散/E6550散/E7200盒/E8200散/Core i7-920散/盒	260/445/740/750/950/2020/2100
	AMD	Athlon LE-1600盒/Athlon64 X2 5000+盒/5400+黑盒/Phenom 8450盒/Phenom 9550散/盒	265/385/455/585/830/890
内存	Hynix颗粒散条	DDR2 667 512MB/1GB	60/69
	金士顿	DDR2 800 1GB/2GB/DDR3 1333 1GB/2GB	75/125/200/350
	宇瞻	DDR2 800 1GB/2GB	75/125
	威刚	万紫千红DDR2 800 1GB/2GB/红色威龙DDR2 800+ 1GB/2GB	70/120/105/200
硬盘	希捷	7200.10 250GB盒/7200.11 320GB盒/500GB散/1TB盒/1.5TB盒	300/320/395/699/910
	西部数据	1600JS/250GB YS/320GB YS/500GB RE3/500GB JS/640GB 蓝版/1TB GP黑版	260/290/300/445/375/430/755
	日立	160GB/250GB/320GB/500GB/1TB	250/270/299/350/685
主板	华硕	P5K SE/P5K/M3A/M3A78-EMH HDMI/P5B SE/P5QL-E/P5Q/	599/999/599/490/495/849/866
	微星	P35 Platinum/P43 Neo3/P35 Neo2-FR/P43 NEO-F/P45 NEO-F/G31M	1350/699/899/558/799/460
	技嘉	MA790GP-DS4H（rev.1.0）/EP43-DS3（rev. 1.0）/MA78GM-S2H/M52L-S3（rev 1.0）	1100/899/459/399
	富士康	A74MX-K /P43A/P45A/A7GM-S/ELA/	399/690/999/599/1599
	七彩虹	C.G31T Ver2.2/C.P35 X3 Ver2.0/C.M780G Ver1.4/C.570 LT SLI/战旗C.P45 X3	370/499/560/499/599
	影驰	AN68M2/NF520/IG31M2/750a SLI魔盒版/IP45海啸版	299/299/299/599/499
	昂达	P31A魔固版/魔剑P35/NF520TS/N68S/N68PV/P45S/P43S/魔剑X58	469/599/450/399/460/599/550/1499
	翔升	P43T/风行N500/凌志N570LT-SLI/凌志R780G	498/399/499/399
	捷波	悍马HA07/PA78VM3-H/悍马HA05-GT/悍马HA06/X-Blue 蓝光P43	699/399/499/599/399
	映泰	TP45D2-A7/TA770 A2+/TF570 SLI A2+/P31-A7/TA790GX3 A2+/TP43D2-A7 6.x/TPower X58	699/499/599/498/799/599/1999
	ECS精英	黑尊龙P45T-A（1.0）/P35T-A（V1.0）/A780GM-A黑炫龙	599/560/499
显卡	蓝宝石	HD4830白金版（512MB）/HD3870 512MB GDDR4海外版/HD4850 512MB白金版 II 代	799/699/999
	七彩虹	逸彩9800GT-GD3 CF黄金版512MB R10/镭风4650-GD3 CF黄金版HM512MB M14/逸彩9600GSO-GD3 CF黄金版 256MB Y14	899/499/499
	影驰	9500GT黑将版（512MB）/Geforce 9600GSO中将（384MB）/9800GT黑将版（1GB）	499/499/899
	迪兰恒进	HD4850/HD3870领航者（512MB）/HD4830雷钻版/HD4650冰钻256MB	999/699/799/499
	映众	9800GT游戏战甲（512MB）/9500GT游戏战斗/GTX260/GF9600GT游戏战甲（512MB）/9600GSO+游戏战斗版（512MB）	999/499/1999/699/599
	华硕	EN9600GT-HTDP（256MB）/EAH4850-HTDI（512MB）	699/1599
	XFX讯景	GeForce GTX280-1GB-512bit（GX-280N-ZDF）/GTX260-896MB-448bit（GX-260N-ADF）/GTX285	3999/2999/3999
	双敏	速配9400GT战斗版V（128MB）/火旋风HD4650战斗版（128MB）/速配9600GSO玩家战斗版（384MB）/无极HD4850玩家战斗版（256MB）/无极9800GT玩家限量版（512MB）	299/499/599/899/899

液晶显示器


明基G900HD

近期液晶显示器市场还是以降价为主，其中18.5英寸和19英寸宽屏液晶显示器的价格进一步触底，如明基G900HD、长城M95的价格已经跌至699元的超低价，20英寸显示器跌至800多元，非常适合入门用户选购；主流22英寸液晶显示器的价格也一再降价，目前价格在千元左右，是主流用户的首选产品。

手机


索尼爱立信P1C

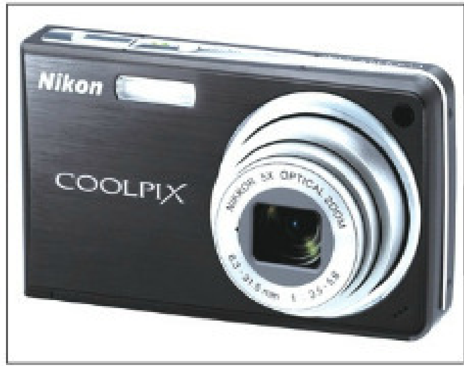
春节前后手机市场历来都是行情看涨，中低端机型的价格稳固，只有高端产品价格小幅下调，如多普达S900、索尼爱立信P1C、三星i8510以及诺基亚N96等等产品都有100～300元的降幅。

笔记本电脑


联想3000

最近各品牌推出新机型的速度明显加快，以惠普、联想为代表的家用娱乐笔记本电脑和ThinkPad SL系列为代表的商务机型近期价格下调比较明显，其中联想3000 G430的型号报价仅3700元。多数上网本机型降价至2999元以内，成为礼品市场不错的选择。

数码相机



尼康S550

近期多款数码相机都出现了不同程度的价格上扬，其中以佳能、索尼、富士旗下的部分产品最为明显。尼康数码相机的价格则令人欣慰，S550已降至1200元左右。

个人多媒体播放器


艾利和Mplayer eyes

近期艾利和发布的Mplayer eyes 370元的销售价格具有一定竞争力，E100则因价格平稳滑落广受关注。魅族miniPlayer SL依然是该品牌目前最受欢迎的产品。

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）			
显示器	三星	743A/913NW/T190P/T220/2243LNX/2243LN/2243BWX/2243EW	1050/899/1250/1530/1360/1470/1450/1390
	LG	W1941S/W1942S-BF/W2241S/W2242S/W2241T/L246WH	999/1090/1299/1499/1750/2900
	飞利浦	190EW9/190SW9/190CW8/220EW9/220VW9/200WS8/220CW9/220CW8/240BW8	870/940/859/1190/1190/1580/1499/1999/3210
	AOC	F19/831S/912Sw+/2016Sw+/913Fw+/980Vwx/2216Vw+/619Fh	780/799/788/890/850/999/1080/1988
	Acer	AL2216WBD/V193W/AL1916 Cb/AL1916WAs/P223WB/X223WQ	1299/730/980/899/2080/1899
	优派	VA1912w DVI/VX2255wmh/VA1916w/VA2226w /VA1721wmb/VA1926w/VA1616W	1020/2390/890/1599/1499/1150/599
	长城	M196/M95/G195+/Z96/Z221/V223/M247/V247	990/699/1050/990/1190/1290/1499/1999
	明基	E2200HDA/G900HD/G2200W/G2400W/FP222W/V2400W/E2400HD	1199/699/999/1599/1599/1999/2300
手机	诺基亚	N85/N79/N73/N95 8GB/N96/6120c/6220C/6210S/3110C/6300	3699/2855/1935/3899/4969/1330/1699/2399/720/1150
	摩托罗拉	A1200E/A1800/E8/U9/V8 2GB/E6/K1/Q8/K2/ZN5/VE75/AURA	1550/3299/1800/1535/1900/1299/1065/1845/1799/2549/2499/1288
	三星	i688/i788/F488E/G808E/i728/U608/U908E/G608/J808E	3130/3799/3150/2500/2480/1799/2400/1935/1288
	索尼爱立信	W595c/W908C/S500C/P1c/W580C/W380C/W350C/K858C/T658C/C702C,	2180/1880/1355/2438/1538/1235/1068/1888/1475/2075
	多普达	S1精英版/D600（活力版）/P860/C720/P660/S600/S900/P800/VIVA	2399/2355/4250/1325/3095/3368/3999/2588/2299
笔记本电脑	联想	Y330GT3200-P/Y430GP7350-P/Y510AT5750-P/ideapad S10-HSI/L3000G430-TSI	4800/5400/5950/3350/4800
	联想Thinkpad	T400 276748C/T500 2082CT1/X200 74544AC/X301 2774HG1/SL300 27386LC/SL400 27437DC03AU	9600/12000/7200/18800/5500/4300
	惠普	CQ40-112AU/CQ40-123AX/CQ45-147TX/CQ45-308TX/CQ60-113TU/dv4-1103TX	4000/4300/4500/6300/3600/5600/8300
	Acer	AS4930G（641G16Mn）/4935G（842G32Mn）/6930G（741G32Mn）	4800/6900/6800
	华硕	F8H735VR-SL/F80H735S-SL/F80H22DC-SL/M51Q57VA-SL/X81H32SE-SL/易PC1000H（160GB）	6000/5600/3800/5400/4300/3600/5800
数码相机	索尼	T2/T700/T77/α200/α350/W120/H50	1500/2650/2100/4150（双头套机）/5200（双头套机）/1150/2450
	佳能	SX10 IS/A650 IS/IXUS 80 IS/IXUS 970 IS/EOS 50D/5D Mark II /EOS 450D	3250/2200/1500/2250/7800（单机）/16600（单机）/4550（套机）
	尼康	D90/D300/D700/D60/P80/S60/S710	8100（套机）/8900（单机）/15600（单机）/3580（套机）/2850/1950/2380
	松下	LX2GK/FX36/FX38/FX55GK/TZ15GK/FX520/FS3/FS5/FS20	2880/1680/1880/1680/2400/2150/1150/1560/1750
	富士	S8000fd/F60 fd/F480/A850/Z100fd/S8100/F100/Z200/S2000H /S100FS	1980/1550/820/780/1200/2200/1850/1280/1820/4550
	理光	R7/GX100/GR DIGITAL II /R8/GX200/R10	1420/2780/3400/1950/3280/2150
	奥林巴斯	E-520/E-420/μ-1050/FE-320/FE-340/FE-360/FE370	3950（套机）/3550（双头）/2150/1020/1120/880/1200
	卡西欧	Z9/Z80/S10/Z80/V7/Z300/Z200/	850/1020/1550/1020/980/1900/1850
个人音频播放器	苹果iPod	nano4 4GB/8GB/shuffle 1GB/2GB/classic 120GB/touch 8GB	960/1090/360/495/1850/1820
	艾利和	Mplayer 1GB/T7 2GB/4GB/Mplayer eyes 2GB/E100 2GB/4GB/8GB	330/315/380/370/599/699/799
	三星	U4 2GB/4GB/P2 4GB/8GB/T08 2GB/S5 2GB/P3 4GB/8GB/16GB	430/660/999/1399/699/750/1199/1499/2299
	魅族	miniPlayer SL 2GB/4GB/8GB	380/480/660

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2009年2月6日。

头牌新闻

五部门将联手治理手机传播淫秽视频犯罪

■本刊记者 冰河

继国家七部门宣布联手打击互联网“低俗”内容之后，2009年2月4日，公安部、工业和信息化部、文化部、国家工商行政管理总局、新闻出版总署等五部门联合发出通知，决定从当日起至4月中旬，在全国范围内组织开展专项治理利用手机传播淫秽视频违法犯罪活动。此次专项治理的重点问题是利用手机、移动游戏设备传播淫秽视频违法犯罪活动，特别是利用互联网下载淫秽视频并转存到手机、MP3、MP4存储卡的违法犯罪活动。治理的重点场所是提供手机、移动游戏设备音乐、视频下载服务的手机店、二手手机交易场所等。


中华人民共和国公安部
The Ministry of Public Security of the People's Republic of China

公安部等五部门联合治理利用手机传播淫秽视频

公安部、工业和信息化部、文化部、国家工商行政管理总局、新闻出版总署等五部门日前联合发出通知，决定从现在开始至4月中旬，在全国范围内组织开展专项治理利用手机传播淫秽视频违法犯罪活动。

此次专项治理的重点问题是利用手机、移动游戏设备传播淫秽视频违法犯罪活动，特别是利用互联网下载淫秽视频并转存到手机、MP3、MP4存储卡的违法犯罪活动。治理的重点场所是提供手机、移动游戏设备音乐、视频下载服务的手机店、二手手机交易场所等。

通知要求，公安机关要强化对手机店、音像制品店等场所的治安管理，依法加强对互联网上淫秽色情视频下载网站的监控力度；要积极会同通信管理部门进一步强化互联网日常监督管理工作，督促、指导互联网服务单位全面落实信息安全管理责任，完善相关管理制度、措施，切实加强对互联网上各类违法有害信息的发现、处置力度，严厉打击制作、贩卖、传播淫秽物品违法犯罪活动。

通知强调，各地各部门在工作中要加强沟通协作，及时通报情况，共商措施，必要时要组织开展联合执法，切实形成工作合力；要大张旗鼓地开展宣传动员，发动群众自觉抵制社会丑恶现象，积极举报违法犯罪活动线索；要严肃工作纪律，督促、指导各地组织好、开展好专项治理工作。

公安部等五部门联合治理利用手机传播淫秽视频

通知要求，公安机关要强化对手机店、音像制品店等场所的治安管理，依法加强对互联网上淫秽色情视频下载网站的监控力度；要积极会同通信管理部门进一步强化互联网日常监督管理工作，督促、指导互联网服务单位全面落实信息安全管理责任，完善相关管理制度、措施，切实加强对互联网上各类违法有害信息的发现、处置力度，严厉打击制作、贩卖、传播淫秽物品违法犯罪活动。此外通知还重点强调，各地各部门在工作中要加强沟通协作，及时通报情况，共商措施，必要时要组织开展联合执法，切实形成工作合力；要大张旗鼓地开展宣传动员，发动民众自觉抵制社会丑恶现象，积极举报违法犯罪活动线索；要严肃工作纪律，督促、指导各地组织好、开展好专项治理工作。

硬件店

尼康2009年春季COOLPIX新品全球同步发布

2009年2月3日，尼康8款全新COOLPIX新品全球同步登场。这8款轻便型数码相机分别是拥有出众性能的P90、搭载高倍光学变焦于小巧机身的S630、高速响应的S620、配置智能触摸操控的S230、机身纤巧的S220、超远摄性能出众的L100，以及外形简约靓丽的L20和L19。这8款机型都基于尼康EXPEED数码影像处理概念开发，且都配备尼克尔镜头，在功能及外观设计上也都有所突破，拥有丰富的功能选择、时尚靓丽的色彩及外形。



中国电信天翼国际卡C网漫游国家（地区）扩至211个

2009年2月1日，中国电信正式推出天翼国际卡，彻底解决CDMA用户的国际漫游问题，C网漫游国家（地区）从17个扩大到211个，真正实现“一卡在手、畅游全球”。天翼国际卡是基于双模技术的C网UIM卡，内置两个IMSI：中国电信C网IMSI和国际漫游合作运营商的G网IMSI。持有天翼国际卡用户，在国内使用C网通话；在海外可利用G网IMSI登陆当地G网进行通话。如果漫游地既有C网服务，又有G网服务，用户可通过手动方式选择C网或G网。当用户国际漫游落地时，可收到国际漫游落地短信，提示用户国际漫游电话拨打方式以及当地使馆信息，用户还可通过拨打中国电信国际漫游客户服务热线18918910000、发送短信至18918910000或登陆manyou.ct10000.com，进行相关业务咨询服务。

9款“天”机泄露华旗移动进入3G时代

2009年1月7日，中国手机3G牌照顺利发放，中国电信业正式进入3G新纪元。仅隔一周华旗移动即推出9款aigo 3G手机，成为第一批在国内推出此类产品的品牌。华旗本次推出的手机包括4款CDMA2000手机和5款WCDMA手机。华旗方面表示，其中WCDMA双卡双待手机拥有轻薄的外形，采用大屏幕和极简的流线设计，同时它具备超强的软件支持功能，支持个人电脑同步、蓝牙2.0、200万像素相机等常用设备也一应俱全；GSM与CDMA 2000结合的双模双待滑盖手机外形时尚，且拥有独特的视频功能，在处理图像、音乐、视频等方面都有不错性能。此外，华旗移动还推出尺寸只有MP3大小的无线上网网卡等3G配套产品。此款袖珍网卡利用USB接口即插即用技术，便于用户使用。

惠普Voodoo DNA专业游戏鼠标登场

日前，惠普电脑在国内发布了一款专门针对专业游戏玩家的高端游戏鼠标——Voodoo DNA。这是惠普自收购全球第二大游戏电脑厂商Voodoo后，汲取其设计优势、结合自身产品设计和制造等经验在国内市场推出的首款高端专业游戏鼠标。Voodoo DNA游戏鼠标采用非对称式人体



工学设计，滚轮采用三维竞赛轮胎结构，鼠标两侧采用橡胶防滑设计，底部采用宽大的聚四氟乙烯无阻衬垫，具有出色的防滑功能。这款产品采用分辨率高达3200dpi的激光传感器引擎，报告速率可达1000次/秒，跟踪速度也达到了45英寸/秒，其速度是传统鼠标的5倍，并可通过滚轮下方的按键调整dpi。据悉，惠普Voodoo DNA游戏鼠标国内售价为499元，还附赠黑色Voodoo专业游戏鼠标垫。

三星珠峰2494HS宽屏液晶上市



新年伊始，三星显示器再次为广大消费者献上新年大礼，广受好评的珠峰系列再次推出16:9新品——2494HS。新品采用16:9宽屏显示比例，1920×1080的全高清分辨率，5ms黑白响应时间，高达50 00:1的动态对比，支持多视窗应用，可同时打开多个窗口。配合D-Sub、DVI-D和HDMI接口以及HDCP版本加密技术，可为用户带来出色的影音体验。此外，2494HS最为有趣的当属它的壁挂和支臂设计，VESA（200x100mm）壁挂兼容提供最大的灵活性和最强大的功能，无论是在办公桌、墙壁上或任何支架都能随意安装、轻松使用。**市场参考价：1699元。**



软件圈

谷歌搜索全球报警1小时

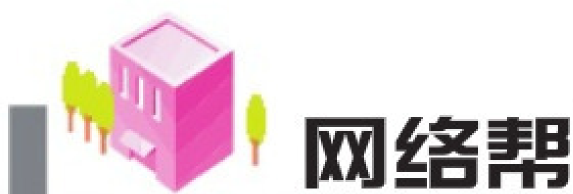
2009年1月31日，全球最大搜索引擎服务提供商谷歌让全球网民惊慌了1小时。在这1小时中，无论用谷歌对任何关键字进行搜索，结果页面中对每个相关网站都会提示“该网站可能存在危害您电脑安全的因素”。有好事者用谷歌搜索“谷歌”自己，也出现了同样的提示。1小时后谷歌搜索恢复了正常，但这1小时的风波还是引起了诸多网民的关注。次日，谷歌对此事件给出官方解释，称这不过是一起人为失误，谷歌一直在和一家非盈利组织StopBadware.org合作，通过这个组织给出的名单对各个URL进行有害信息标注。而这个组织的恶意网站名单是人工审核并添加，所以这份名单是人为生成而不是算法生成的。谷歌每隔一段时间就会去检测该组织的名单是否已更新，当日更新的名单中多出了一个字符，因此导致所有网站均被提示有潜在风险。但问题很快被解决，没有造成损失。不过随后StopBadware.org声明导致问题的名单并不是由他们直接提供，而是谷歌自己生成，责任不在他们一方。最终谷歌承认责任完全在于自己一方，但如何善后，目前尚未确定。

百度被诉违反《反垄断法》案法院受理

2009年2月3日，北京市一中院立案受理了唐山人人信息服务有限公司对百度公司的反垄断诉讼，此案是2008年8月1日《反垄断法》实施后，北京市法院受理的首起网络反垄断案件。唐山人人信息服务有限公司方面称，该公司开办的全民医药网在2008年7月10日的日访问量骤减，该公司查询后发现百度收录其网站仅有4页，远远低于之前的收录数量，该公司怀疑这与该公司减少在百度的竞价排名投入有关，认为这种恶意封杀行为违反了《反垄断法》的有关规定，请求法院判令百度赔偿110.6万元，并判令百度解除对全民医药网的屏蔽，彻底全面恢复收录。百度方面则回应“是否被搜索引擎收录，与搜索引擎的公正性无关。百度会拒绝收录一些网页，唯一的原因是收录这些信息不能为百度用户提供良好的搜索体验”，并表示相信法院会根据事实做出公正判决。此案目前尚未开庭审理，具体进展请关注后续报道。

第二届天空软件评选结果公布

2009年初，由中国最大的软件下载站之一天空软件主办的2008年第二届天空软件评选落下帷幕，大众软件作为支持媒体中唯一的平面媒体参与了此次评选。本次评选活动共有二百余款软件参加，包括杀毒软件、浏览器、播放器、输入法、下载软件等几大类，此外还单独增设“新秀软件”，将2008年新推出反响较大的软件提供给网友进行评选。在为期一个月的时间里，经过数十万网友的参与，最终评出最佳人气奖14名、编辑选择奖14名、新秀软件3名。最佳人气奖由网友投票产生，得主分别为：瑞星杀毒软件、微软IE浏览器、腾讯QQ、暴风影音、千千静听、PPLive、搜狗拼音输入法、极品五笔、ACDSee、微软Office、谷歌金山词霸、Windows优化大师、迅雷。编辑选择奖是由活动主办方从实用角度出发，根据经验和用户口碑而挑选出的软件。获得编辑选择奖的分别是：卡巴斯基、傲游、飞信、Kmplayer、酷我音乐盒、风行网络电影、谷歌拼音、万能五笔、光影魔术手、金山WPS、有道桌面词典、瑞星卡卡、快车和PPS网络电视。2008年软件新秀奖获奖者则是彩虹QQ、谷歌浏览器Chrome和迅游三款软件。



网络帮

国家调整个体网店办营业执照政策

2008年2月，上海市工商部门发布新规定，对于通过互联网平台进行个人交易的个体店主，将不强制办理工商营业执照，个体网店店主不用再担心是否会遭到“严打”。北京是首家明确提出营利性网店必须办理工商营业执照的城市，但从2008年8月新规实施后，申领手续复杂、办证后税费增加等一系列原因使得多数个人网店卖家对此持观望态度，而这一规定5个月来似乎也一直停留在纸面，并无具体的查处行动。2009年1月北京工商局的态度也出现些许变化，宣布2009年将会把B2B交易平台中的网店、专业门户网站和综合门户网站中的经营主体纳入监控，但个人性质的C2C交易并未在监控之列。这意味着曾经引起巨大争议的个人网店强制办执照一事，经过多方讨论，正在向着更人性化的方向进展。

晶合快评

习惯的力量

■晶合实验室 电子土豆

大年初八，牛年第一天上班，照例先打开新闻门户网站，一条题为《网友揭秘电视广告专家净是骗子，一人演N角》的新闻跃入眼帘。尽管对这类电视购物的把戏早已耳熟能详（要知道大软可是与楼下一家“著名”电视购物公司多年为邻，经常在电梯里碰到拿着产品找上门来的老头老太），但看到这条新闻中那位头发花白正襟危坐、颇有几分老知识分子气质的“专家”，在不同电视购物广告中一人扮演数角的截图，仍不免倒吸了一口凉气——这分明是刚刚忽悠了自己家人的那种演员嘛。

春节前回家那天，放下行囊的同时，一眼就看到了家里沙发上多了个“XX治疗仪”的包装盒，土豆顿觉不妙。一问老妈，果然是看了某电视购物广告后，花880大洋买的一台所谓的颈椎“热磁带治疗仪”。拆开包装，瞅着那个简陋得只有一个电子计时器和一个低压直流输出接口（后发现只是用来向加热垫供电）的“治疗仪”，土豆越来越觉得不靠谱，开机上网随便一搜就看到不少用户的投诉，再到B2C购物网站上一查，淘宝和拍拍上有许多高等级卖家以300多元销售这种“治疗仪”……老妈平日很谨慎，连收到土豆加她为飞信好友的通知短信，都要专门打个电话过来验明正身再回复，生怕进了流行的短信诈骗圈套，可这次还是给忽悠了一回。可见无论网络和专业媒体如何屡屡曝光，“电视台”与“专家”长久以来形成的“权威”印象，对许多不大上网的传统人士（尤其是中老年人）来说依然具备相当大的杀伤力。



习惯热插拔的电子土豆

土豆平时很喜欢把自己利用网络便利生活的经验与身边人分享，前不久得知一位朋友想购买榨汁机，便极力“怂恿”其上网买实惠。这位年轻朋友虽也常上网，但更习惯去大商场购物，因此对网络购物心存疑虑，反复问土豆“网上的东西比商场便宜这么多，会不会是假的，会不会有质量问题”，直到产品拿到手她才相信，用800多元网购的这台名牌榨汁机，从包装到内在确实都与之前在商场里看到1288元的那台一模一样。

由于常年在IT媒体工作，土豆和身边许多同事一样，早已习惯用新闻网站取代报纸，使用电子邮件和IM的沟通远多于信件甚至电话，在网上读书，在网上购物，在网上订餐，在网上给灾区捐款，在网上交电话费、煤气费、还信用卡账单……十多年前阅读盖茨大叔《未来之路》成长起来的我们，有时会以为网络化生活已成为这个时代的主流，却不知世上其实还有很多人更愿意以他们习惯的传统方式去安排生活。大软几年前曾经做过一篇专题报道，深入揭露了“网X拍”产品的画皮，当时获得读者们的一致好评，甚至有些热心读者将文章扫描发到论坛里传播，在我们看来影响力还不小。可这并未妨碍“网X拍”及类似产品继续在电视购物广告中热卖，我们也亲眼看着楼下那家电视购物公司迅速做大，直到去了纽约证券交易所挂牌并搬离这幢小楼。

前两天看到金山公司许晓辉写的一篇博客，说IT圈内人和普通用户其实往往想得不一样，谈到许多初级网民其实并不关心流氓软件如何如何，他写道：“你是IT圈内人。很多人以为自己所看到的就是世界，而实际上世界往往只是我们一厢情愿的想象……我们对海量普通网民的了解并不够多：我们不能高估他们对互联网理解有多么深刻，也不能低估他们对互联网的需求可能才是最有价值的……这也就是为什么史玉柱在被七嘴八舌的同时，却并不妨碍脑白金的畅销——圈内评论家们和最终用户所处的往往并非一个圈子，双方互不影响。”其实土豆也见过许多亲友的浏览器首页设为3721、Hao123等并习以为常，还有朋友多年来一直用手机绑定某杀毒软件服务月付10元，而对土豆关于该杀毒软件已可40元包年的提醒报以“习惯了”的回答。

而过于习惯网络也会有弊端，去年底家里热水器冻坏需要打电话报修，土豆首先习惯性地去搜厂家号码，而不是翻现成的保修手册，结果就被搜索引擎忽悠到某个假冒厂家网站上（居然还有800免费电话），引来了“李鬼”维修工。当时还发现，在某著名中文搜索引擎上搜一个热水器厂家，第一条便是李鬼网站，首页还有许多其最大竞争对手的链接，而另一个搜索引擎则正常。孟子说“尽信书，则不如无书”，如今看来，尽信网，也许不如无网。

回头看看牛年春节最热门的话题之一——央视春晚，连百度这样红得发紫的网络大腕都要去春晚大做广告，而且是从黄金位置冠名、小品植入式软广告到李彦宏现场真人秀，一样都不少，想必投入也一定少不了。看来习惯与传统的力量，并不会随着人们嘴里“网络时代”的到来而自然而然地改变。P

（漫画作者：SUNS）

音箱业内的“格兰仕”
访纳伟仕集团总裁助理杨波先生

前言：也许是巧合，两个企业最后一个字都带“仕”，其实也不巧，两个企业做的是同一件事，就是靠生产全球产品，拉动全球营销，为什么全球80多个国家都选用纳伟仕音响，我们带着一份好奇和冲动，采访了纳伟仕集团的杨总。

第一访谈

1.国内音响市场竞争激烈，纳伟仕2009年在市场策略方面有何计划？

杨波先生：媒体有很好的触觉，国内音响市场的确竞争激烈，但我们冷静的想一想，现在有哪个行业竞争不激烈呢？2009年我们制定的是全球制造向全球营销路线图，我们首先第一站就在国内，我们制定了全面的强大的国内市场推广方案，同时2007年纳伟仕获得了广东省著名商标，2009年集团全力争取中国驰名商标的荣耀。对于中国市场的策略，我们希望通过规模大的制造成本优势，以高性价比及高服务质量来拓广市场。在全球的经济金融危机之下，我们更有愿望让老百姓用上好的、性价比高的产品，让老百姓手里的钱花得值，花的不冤，这就是我们2009年的市场策略。

2.作为企业，对社会的贡献不仅要体现在产品上，还要体现在对社会的责任感上，纳伟仕在这方面是怎样做的？

杨波先生：作为一个企业，纳伟仕捐建了多所红军小学等很多公益事业我们就不提了，生产型的企业相对都很低调。金融危机之下，社会就业压力越来越大。单纯的生产型企业，基本都在裁员，但我们今年两条腿走路，其中一条腿就是国内的营销，需要大量的专业高素质人才，我们号召我们的全国纳伟仕和爱尚品牌的一级二级三级经销商，向今年毕业的大学生伸出橄榄枝，提供1000份的职业定单，解决大学生毕业面临失业的问题，我们一家企业力量是微不足道的，但我们会在自己的范围之内力所能及。

3.成功的企业必然需要强大的渠道服务网络，纳伟仕目前在渠道建设方面如何？做好渠道的关键因素有哪些？

杨波先生：纳伟仕是一个15年的企业，渠道是多年的积累，但我感觉宽度和深度还不够，其实有很多的产品是不能建立很深的渠道，但音箱产品是没有问题的。我觉得不是代理商的问题，是我们自己企业没有做的更细。渠道关键的因素我认为就是感情+利益+荣誉。我们现在正在寻找纳伟仕十年以上的老客户，让消费者感觉到企业亲情和友情，代理商也是参与者，让大家感觉纳伟仕是一个和睦的大家庭。

4.纳伟仕的很多多媒体音箱产品上都有家电音响的设计元素在里面，纳伟仕是如何看待多媒体音箱和家电音响之间的关系的？

杨波先生：我上面提到过，因为我们的AV卖得相当不错，所以多媒体音箱也有很多家电的设计因素在里面，其实好的产品不是在设计上偏向谁，手机好的设计思路也可以用到音箱的设计元素中，主要还是要满足消费者不同的需求。我们的设计今年下半年应该有质的飞跃，大家拭目以待，该全国代理商挣钱的时候了，大家可别掉队，哈哈。

5.纳伟仕心目中认为自己的哪一款音频产品最为优秀？哪一款产品在市场上的销量最好？

杨波先生：这个问题很难回答，自己的孩子哪有不好的，上牛津和哈佛是你的孩子，上普通大学也是你的孩子，关键看企业的心态，怎样对待自己的产品和定位。高中低的产品要适合不同的人群，定位要准，这是关键。

6.纳伟仕的企业文化是怎样？有没有简单、响亮的口号？

杨波先生：全球80多个国家都选用纳伟仕的音响，我们就要做音响业的格兰仕。把巨大的生产能力转到营销国内，让老百姓用上更实惠的产品，这是我们的心愿。没有口号，行动就是口号。P



笑傲江湖，媚惑霓裳——《剑仙》封测体验实录

充满中国古典文化气息的2D玄幻类武侠网络游戏——《剑仙》，此时正以热情撩人的姿态揭开她的神秘面纱。有幸觅得测试账号的我，驰骋于“一号难求”的剑仙世界，感受着如幻如真的画面、清逸雅致的音乐、交错仙与人之境地的绝美……慢慢地，我摸索出了她的独特气质，是任何游戏都模仿不来的——“笑傲江湖，媚惑霓裳。”

真·仙境

“清水出芙蓉，天然去雕饰。”一进入游戏，大家也跟我一样会发出这样的感慨吧！小荷初发，无浓妆艳抹之浮华，清新唯美。男、女角色，各有51种造型头像，款款精细；三种职业，霸气、阴柔，惟妙惟肖。

聆听着动人的音乐，不知不觉，已踏入剑仙的世界。我出生在这青翠的山谷，脚下踩着青碧莲花，阳光普照，我看到了漫山遍野的姹紫嫣红。和风拂过，绿草飘摇，蝴蝶飞舞……如梦如幻的场景，真实地展现在眼前，一草一木，细腻逼真，足见开发团队功底之深厚。

“光画面好看怎么行，要是上手不容易，还不是白搭！”你有这样的见解，证明是精于游戏之人。不错，一个游戏如果仅仅是好“看”却不好“用”，那就跟个绣花枕头似的，要它干什么呢？我们来看看《剑仙》的界面分布：左上角是人物简况，包括人物头像、等级、HP/MP值、PK模式；右上角是当前地图，白点表示自己，蓝点表示怪物，绿点是NPC，很直观。左下角1~0是快捷键，可以设置为技能和道具；右下角是快捷菜单，包括属性装备、物品包裹、职业技能、人物日志、组队设置、社会关系、我的邮箱、打坐恢复、上下坐骑、合成炼化、窗口聊天、自动打怪、玩家交互、随身商店等常用功能。中间靠下的部分则分布着半透明的聊天栏和公告栏，界面清晰，一目了然。

如何开启剑仙旅程，聪明的你，根本就不需要人教了吧？打开任务日志，里面有“已接任务”“可接任务”选项，任务名称、任务描述、等级限制、起止NPC、任务奖励，都写得一清二楚。不认识路？不知道怪物在哪里？没关系，点击有下划线的人物/怪物名称就可以开启自动寻路系统；达到完成任务的条件时，系统会给予提示。并且，每当等级提升时，系统也会弹出更新的可接任务提示，一切尽在掌握！

繁·仙侠

要做惩奸除恶的仙侠，有一身好本领是必不可少的。本人不止一次地以为，职业技能，是每个游戏最精华、最灵魂的部分。但是，由于“历史遗留问题”及“后天发展”的限制，如今的大把RPG游戏，对职业、技能的划分是很狭义的，玩家必须被迫去选择和接受单一的养成模式。

不过，这个弊病在《剑仙》里得以终结。它一改业内的“约定俗成”，勇于打破常规，就算一个职业，也能修炼出完全不同的类型。每一个职业，在20级以前，学习的都是普系基础技能，当然，你还可以选择某些具有“强身健体”功效的通用技能去学习，比如可以永久提升物防、法防的技能“迅猛”，永久提升物攻和法攻的技能“无相”。20级以后，就面临人生的第一个重大转折——主修路线选择。



《剑仙》里每个职业都有上百种技能，低级技能书能在商店里购买，其他技能书则通过打怪、任务等方式获得。很神奇吧？更神奇的是游戏职业之间的转职！足够令人叹为观止，绝对是“前无古人，后无来者”的创举！



上面说的是“职业技能”，已经接下来还有更让人开眼界的呢，那就是——生活技能。《剑仙》里的生活技能有四大功能，涉及物品装备、宠物、宝石、材料、秘籍等多个方面的功能。我们一起来看看！

1、装备功能
装备合成（把多件装备合成一件）
装备升级（提高装备属性）
装备炼化（提高装备品级）
装备强化（强化装备星级）
装备镶嵌（镶嵌宝石）
装备改造（改造装备的品质）
2、辅助功能
装备转职（把装备转换成其他职业）
装备降级（把装备降级）
装备分解（把装备分解成材料或灵石）
形象转化（改变装备的样子）
宠物驯化（提升宠物的忠诚）
3、合成功能
宝石合成（提高主宝石的颜色品级）
秘籍合成（随机得到新的主秘籍）
灵珠合成（提高主灵珠的颜色品级）
材料合成（提高主材料的颜色品级）
丹药合成（提高主丹药的颜色品级）
配方合成（提高主配方的颜色品级）
4、其他功能
物品分解
物品绑定
物品销毁（有批量销毁功能）

整理完这些资料，本人认为：《剑仙》最精华、最灵魂的部分，就在于此。职业+技能，练级、PK必须为它选择一条通向成功的光明大道；而生活技能，则可以使“赚钱泡妞”两不误，毕竟“老婆本”可得仰望它。以上几个理由，就已经足够我们“潜心钻研”了吧！

最后要说的是，江湖，有恩怨，也有爱恨情仇，而爱，是每个人都无法回避的主题。英雄，名扬天下，也盼佳人相伴一生；美女，褪去繁华，也愿得一人相守到老。“在这个世界上，总有一个人是会永远等着你的。无论什么时候，无论在什么地方，总会有这么一个人。”所以，在你笑傲江湖的时候，别忘了找寻这样的一个人……

看了这么多，大家是不是和本人一样，对《剑仙》颇为欣赏呢？是不是对本人总结出的“笑傲江湖，媚惑霓裳”深有同感呢？《剑仙》毫不张扬，只在暗处默默地绽放它的华彩，它的独特气质，是其他游戏所无法比拟的。一切的一切，还是亲自到《剑仙》去体会一番吧！

《开心Online》：最贴心的Q版回合制网游



2008年中国网游业发展迅猛，由国内各游戏公司自主研发的网络游戏更是如雨后春笋般层出不穷。仅凭玩家人气来看，由网龙网络有限公司推出的Q版回合制网游《开心Online》略胜一筹，还在封测即已名声在外，风头直逼某些大型公测网游。究竟是什么令《开心Online》如此风光，在2009年里它能否再创佳绩？小编带你一同走进开心花花世界。

开心：修真成仙大玩幻兽DIY

《开心Online》有着最独特的内外双修人物养成系统。外在通过学习能御剑飞行，或是借用飞毯随心飞天遁地。可通过“草药宠”，收集草药进行炼造仙丹，帮助好友提高能力，为宠物治疗感冒。内在通过修行完成“元婴任务”，勇敢挑战“天劫任务”，如果失败将会转世兵解，挑战自我极限。如果成功渡过“天劫任务”，飞升成仙拥有各种神通，随着等级提升，还可成为天尊。

《开心Online》花花世界，更有抓不完的幻兽宝宝。只要将它们捕捉到家，保证它们个个对你情深意重。你可以拥有30只宠物，给合适的幻兽封个官，它就会收集草药、挖矿……分担各种工作。不止这些，幻兽宝宝从出生起，性别、性格、属性、弱点……统统由你来DIY。另外，不同性格的宠物，有着不同超搞笑的登场动作和舞蹈。但是它们也会赖皮好色，看见棒棒糖就会吵着叫你买，看见幻兽MM立刻两眼放电，想要去巴结人家。



用心：轻松上手不是说说而已

一款游戏好不好玩，是否轻松上手很重要。《开心Online》特有的三个“自动化”操作，让小编着实过了一把自动瘾，它们分别是自动寻路、自动组队和自动打怪。



自动寻路，针对NPC查找非常详细。上至各处驿站、各路神仙、官府中人、任务相关、仙隐人士，下至商店区、仓库区、幻化区、炼丹区、锻造区，都罗列得清清楚楚。玩家只需鼠标选择，人物便会自动奔跑到达，方便不爱认路的玩家。此外《开心Online》讲究团队作战，组队练级会令升级更快。有了自动组队，能帮助玩家自动邀请队友，及时补充团队经验分享。

最后重点说说“自动打怪”的功能，众所周知外挂的前身属于一种辅助软件，虽然它的出现，让玩家容易练级。但如果让它在游戏中蔓延开来，就会令游戏失去用心营造的绿色环境，令游戏失去平衡与纯洁，甚至大大缩短产品寿命，不少曾经辉煌的老牌网游下场正是如此。而“自动打怪”既能满足玩家的练级需求，让系统为玩家进行30次回合战斗，自动重复玩家上一回合的战斗操作，又让玩家缓解练级的疲劳，轻松解放双手。

安心：层层关卡保护自有一套

每天我们差不多都可以看到类似的新闻：某玩家账号被盗，财富、极品装备洗劫一空，原来是木马病毒的入侵，令盗号分子有机可趁。如何更好地防患于未然，《开心Online》首先在运行游戏上，建立一道屏障，让游戏自带一款由网龙公司针对盗取网龙游戏账号、密码的木马病毒所开发出的安全软件，它能够准确扫描用户计算机上的盗号木马程序，发现病毒及时清除，有效保障玩家的账号安全。



同时，《开心Online》还在游戏里推出了装备绑定、灵魂血契的功能。装备绑定，让玩家可以通过特定道具，来给自己拥有的装备进行绑定，绑定后装备将无法交易、摆摊、出售、丢弃、赠送等。灵魂血契，是主人和幻兽签订契约，从而实现幻兽和主人的永不分离。签订契约的幻兽将无法交易、无法摆摊、无法丢弃。尽最大程度保护玩家利益，让安全游戏更加彻底。

《开心Online》随处给你贴心体验，自然人气扶摇直上。《开心Online》现在处在封测阶段，在此预祝它在2009年里大展拳脚，在精品网游的路上越飞越远、越飞越高。P

魔力II 生产系厨师攻略——高高的厨师帽

在众多网络游戏中，《魔力宝贝》的经济系统给笔者的感觉是最特殊的，首先游戏的重点就是各类的生产系职业，《魔力宝贝Ⅱ》继承了前作中经济的优良传统，再整合了众多的制造职业，使游戏中的生产系职业成为趣味性、实用性高的职业的同时也能获得轻松游戏的感受。今天话题的中心是厨师职业，要知道料理永远是《魔力宝贝Ⅱ》中的火爆话题。

厨师体格大筛选

在《魔力宝贝Ⅱ》这个游戏的设计中，使用生产技能时，在消耗本身魔法外，还会掉一定几率的血量，即使技能等级全满，此一现象也不可避免，所以对应厨师角色血蓝的体力与精神就显得重要起来，一个高体高精的厨师，既能保证做高级料理的效率，又不会因为掉血过多而受伤，所以一个优良的厨子就是血高、蓝厚才是王道。

厨师菜单需掂量

厨师的得意技能繁多每一个等级大概分两种料理。一种是纯恢复MP的，适合法系；一种是恢复少量HP加部分MP的，适合近战职业。厨师的技能栏数目是20格，算比较少的。让我们来看看每一个等级厨师所具备的技能个笔者推荐的技能等级。

R1：番茄酱10级、砂糖6级、海藻汤6级、酱油10级、酱汁6级

番茄酱和酱油是市场热卖的2个品种，此两种料理使用的材料采集点离法兰城比较近。猎人采集成本较低，利润空间比较大，而且也比较容易走量。而海藻汤和酱汁的材料采点远，其中的材料苹果是R2素材成本高，所以烧到6出高级技能就够了。

R2：盐胡椒6级、米饭10级、面粉6级

高质量的米饭一定是热销的，成熟的市场让很多厨子挖掘了第一笔丰厚的财富。冲高做4~5星。盐胡椒和面粉都属于冷门产品，目前用处不大，后期也只是厨师自己合成高级R4~5料理的素材，所以出到6级就够了。

R3：法国面包10级、汤汁蛋卷10级

法面是高阶法师、传教练级烧超群魔法的传统料理，经过了几个星期的价格尝试，随着高阶玩家的不停出现，法面价格逐渐加高，市场决定一切，所以烧到10级吧，高星等于更高的利润。汤汁蛋卷这个料理3星以下回复的MP还没有5星米饭多。市场并不看好。







R4蛋包饭10级/亲子饭（目前猎人没有开放鸡肉的狩猎技能因此无法制作）

理由：同法面一样未来的主流产品技能是有必要到10级的，蛋饭比较适合30~35的法师，或者是未来版本开2转后学习超魔的传教，这就是后话了。

至于厨师可以学习的另外2个技能急救和治疗，个人觉得如果没有猎人小号的话就不要去学习，厨师是做吃的而不是做医生。



严把产品质量关

很多人说星级产品是和个人的属性灵巧值，暴击有关。官方也一直没有给出具体的数值来参照。本人的厨子在5级前洗点多次，发现和星级关系最大的2个条件为等级技能和合成材料星级。等级与高星：技能等级对料理的星级影响是最大的，直接影响着料理的售卖价格。1~2级技能时：无星70%、2星以下3%；技能3~5时：3星40%、无星~2.5星35%、3.5星以上5%；技能6~10就相对稳定出高星了，技能10以后3星以上产品占到65%以上。





合成材料星级与产品：对于有心的厨师来说这个已经不是秘密。很多厨子在做蛋饭、蛋卷的时候发现高星素材的使用，能提高技能范围下星级的上限，例如在制作蛋饭中，需要使用到番茄酱和盐胡椒，技能5时，3~4星产品并不多见。但是使用高星番茄酱和胡椒合成时候，3星以上产品数量变多。可见合成产品对于星级也有一定的影响。

市场、成本决定一切

《魔力宝贝Ⅱ》中的市场是十分成熟的，所以当一个合格的厨师要十分了解游戏才能掌握游戏中市场的动向，而抓住财富的脉搏。作为一个厨师，不光需要培养熟客组成的消费群体，更要降低自己料理材料的成本，拥有一批能够稳定供应材料的猎人朋友，保证源源不断的货物和合适的价格，来应对来自于市场上其他厨师职业的竞争。其实厨师是一个非常基础型的职业，但是想要做一个服务器中拉风的厨子，就需要付出更大的努力。收集天下食材、打造一锅美味，你就是料理达人。

雷神祭坛与金字塔探秘



雷神祭坛与金字塔是玩家所能接触到的最早的坠落神的地方。因此，这两个地方也就显得非常有必要值得玩家去探索一番。而且这两个活动都在亚特兰蒂斯城中——就是两个活动副本，所有无论是新老玩家都能很便利地组织和进行探索。当然，关于金字塔要注意的是进去的条件之一就是玩家等级大于或等于50级。

雷神祭坛活动副本只要开放了游戏就会公告，这个时候就可以组织一队人进去，里面全是攻高防高血高的三高"怪"才。所以进去了看到满屏的精英怪千万别激动，也不用担心会有别的队抢了你的怪。原因很简单，这些怪不是一般的难打。如果你一进去就用群攻想抢怪的话那么很高兴的告诉你，你已经快要出去数星星了。当然，难度与收获是成正比的！有了这种难度，收获的装备也都是精品或是极品的。像一些对打领主级Boss等没什么兴趣或是感觉打不了的玩家，这个雷神的活动就更应该参加了。原因就是这里的怪会爆大量的和怪同等级的蓝装，甚至很大几率出现像"完美"前缀的极品蓝装备了。

雷神祭坛中的怪物共分为三类，分别是魔界士兵、魔界领主、卡尔的影子。

进雷神祭坛前要做好一定的准备。首先不要出现装备放不下的郁闷情况，所以在进来之前一定要清理好自己的背包，在这里面只要运气足够好一次活动下来打出十几件或是几十件好的蓝装备都不是不可能的事情。另外，进来前自己的补给一定要准备充足，这里面的怪全是主动攻击的主，而且攻击力都不弱。特别是宠物的药一定要带足够，原因是宠物的防御力并不高，但又极容易招引怪物的仇恨。如果不带足够多的药品一旦宠物没药而不能战斗那么玩家的战斗力将会减少一半，同时也会使自身受到的伤害增加几培，这是一定要注意的事情。



最后就是不要看到领主和卡尔的影子就想推倒。在游戏中但凡挂着领主等字样的都表明不是好惹的主，更不用说带有自己的名字的的怪了，那怕只是这卡尔的影子其实力也足够团灭一队人马。所以还是先安分地打打小怪，也一样会出装备并且效率也高。在没有小怪打的时候再打领主，一般领主都打不完，因为活动时间不够。但现在系统更新后时间是有所延长的，但如果想打卡尔的影子的话，还是组好几队人一开始就盯着它打比较安全，不出意外用人海战术是可以堆死它的。至于出的装备，除了极品蓝装备以外还有一定几率会出灵魂装备。

系统将会根据玩家的等级而进行不同等级的活动，因此，60级时的60级卡尔影子实力更强！可以说要强太多了。



雷神祭坛活动应该说就是系统送装备给玩家的一个活动，因此但凡想提高自己的装备质量的玩家都值得去参加的。

同样，金字塔探秘也是给玩家提高装备质量的活动。而且是比雷神祭坛更高级的活动，同时这个活动的好处在于，只要进去打了里面的怪就会得到一定量的声望点数。只要声望点数达到一定的要求，就可以直接用这个换取75级的灵魂套装。是不是很激动？没错！在这个活动中，只要自己努力，就会有收获，基本上避免了大组织包Boss的场面。

进去前的准备：

这个活动进去前是有一个任务要完成的。就是每周三周五晚8:00点整去探险协会接任务，然后收集30个任务物品交给探险协会另一个成员NPC。只要是玩家中前40名交任务的就能得一张通行证，之后用通行证可进入金字塔副本中。这里要注意的是每一张通行证都可以组一队人进去，而不是每一个进去的人身上都要有证。这个一定要分清楚，免得造成资源浪费。而且没拿到证的也不用着急，先问有没有朋友拿到。如果没有再在活动开放时去活动点问问，应该会有有证人组上你一起进去，当然前提是实力！实力决定一切。

之后，就是药品的补给问题。这个但凡是参加活动和打Boss都是必不可少的一个准备前提，没有长久和充足的补给一切是空谈。特别是在这个副本上，死出来后是不能再进的，除非你有证或是有证的朋友再带你进去。所以，元宝也是要准备一点的，至少可以在死亡时进行完美复活，这样就不会被系统刷出副本。

这个房间中就是坠落的太阳神奥西里斯，不要看它只有75级，但它毕竟是带了个神字的，所以极不好惹，惹了就没什么活路。

这里要注意的是，进入副本后可以找小怪去打打，每打一只怪都会有声望获得。而上面也说到了声望是可以用来换取75级灵魂套的，因此没有必要去打什么Boss。而且这些Boss不是什么人都有打的，至少75级以前的人物不管装备如何都是打不了的。

同时，只要进入Boss的房间后，就意味着Boss不倒你就出不了……这将表明你这次金字塔活动进行到头了，原因是Boss你根本就推不到（只针对75级以前）。如果有玩家喜欢坚持，那么也是可以把"牢"里坐穿的，只要到了晚上12:00活动结束后就自然可以出来。

总体上来讲，上面这两个活动都只是作了一个简单的描述，事实上要比这丰富得多。包括雷神副本中掉的可用来祭拜雷神的石头、金字塔副本中爆的开Boss房间的钥匙和可以直接增加10点声望的太阳的假面这些好东西……这一切都将有待于有心的玩家去探索了。

新年遭遇就业危机 IT娱乐产业吸纳力不减

金融危机已成就业恐慌

“据联合国下属机构国际劳工组织日前发布的《全球就业趋势》报告显示，全球经济危机已经转为就业危机，到今年底的时候，全世界可能会失去5100万个工作机会。……由于发达国家已经在进行大规模裁员，新增加的失业将主要集中在发展中国家。”

南开大学的毕业生马俊刚刚在雍和宫人才市场参加了春节后第一场招聘会。他告诉记者，自去年毕业之后，由于没有工作经验，虽然有文凭却没能找到一份满意的工作。“为争取就业机会，大年初五我就开始在家上网查看招聘信息了。……来北京参加招聘会，也是希望能有更多的工作机会。”和马俊一起来京的还有几个同学和应届的师弟师妹，大家今年都早早返校，一起加入求职大军。

对此，一位工作人员表示，春节刚过就来求职的现象在往年也有。但由于受金融危机的影响，今年在此期间求职的大学生明显超过了去年。同时，为了帮助学生抵御就业寒冬，各高校也是使出浑身解数。向尚未签约的学生发放“求职红包”、为去外地求职学生补发路费补贴、请杰出校友推荐……总之，与往年不同，今年春节“就业政策”成了学校送给学生们的最好“年货”。

技能——“专科女生”的就业神话

就在经济危机的风口浪尖，网络与媒体的沸沸扬扬让“史上最牛女专科生”曹晓洁走入人们的视线。一所民办高职院校的两年制专科生，还未毕业就已经被福富软件、印度INFOSYS、IBM上海等3家跨国软件公司同时看中并伸出了橄榄枝。




江众教育项目实训基地



“曹晓洁的成功不仅向世人展示了一个普通人可以创造的就业神话，也印证了这样一个真理：技能决定实力。”

对此，同样作为IT人的张一楠感慨良多。张一楠曾经毕业于吉林大学计算机专业，毕业后便签约到深圳工作，但由于从事行业和本科时的专业跨度比较大，担心荒废大学学到的知识，便决定辞职来到汇众教育游戏学院学习游戏制作。“且不说汇众教育的学院规模和品牌力量，单单通过参加游戏学院的培训，我就切身体会到专业教育不同于高校教育的系统化优势，培训内容也丰富多彩，特别是学院推出的实战培训、项目经验的积累，对我在求职中帮助很大。”

如今，刚从汇众教育北三环游戏校区毕业，张一楠已经成了新浪的一位手机游戏开发工程师。回首整个奋斗的过程，他认为，在游戏学院不仅学到了技术，还找回了自信。“3G业务将为中国的手机娱乐产业带来一次飞跃，而因为有了扎实的技术功底，我也可以在这个最热门的行业找到适合自己的位置。”

IT：仍为人才吸纳大户

尽管金融危机的阴影让这个早到的春天颇有寒意，但曹晓洁、张一楠的经历，还是让很多年轻人看到了希望。毕竟，不管怎样的经济形势，仍有一些行业因为业务发展需要人才的加入，关键要看这样的“人才”是否具备企业青睐的能力。

金融风暴伊始，便有专家指出：由于网络游戏是一种廉价消费，当金融危机发生时，人们会有更多的休闲时间，同时会追求更廉价的娱乐，这反而让网游行业受益。而事实上，艾瑞分析报告也有力的证明，2008年中国网络游戏市场收入突破180亿元，整个行业已经走上成熟稳定的发展时期。

如今，在全社会普遍遭遇就业危机的形势下，仍有不少“强力”IT企业，尤其是行业巨头们抓紧良机逆势抄底人才。据了解腾讯、微软、谷歌等国内外知名的企业，都已经开始提前半年蜂抢近千名涉及软件工程、网页设计专业的优秀应届毕业生。而国内的创意产业、数字娱乐产业也正风生水起，步入正轨。尤其是随着国产3G业务的启动，作为传统吸纳毕业生的大户，发展前景广阔、职业教育体制完善的IT行业，仍将在2009年就业寒冬中扮演重要角色。P

《逍遥传说》游戏简介

《逍遥传说》是多益网络继《梦想世界》之后，自主研发的又一款精品回合制游戏，它汇聚了国内一流游戏开发团队的心血，以四大名著之一《西游记》为蓝本，并采用复合玩家习惯的回合制架构，辅以精密平衡的门派设置、精美细腻的画面效果、丰富多彩的活动玩法，外加各种创新出奇的游戏系统，必将给广大玩家带来无限惊喜！

精美的游戏场景

幽幽地府：地府通幽冥，黄泉路漫长。幽冥地府阴森可怖，怪石嶙峋，浮桥之下的万丈深渊似虚还实，望之似有徐徐坠落之感。看得出场景的设计者，不仅有极其丰厚的艺术修养，更是花费了一番心思来处理场景中的每个细节。

昆仑仙境：昆仑仙境浩瀚飘渺，从太极阴阳图中折射出来的华光普照朗朗昆仑，尽显昆仑仙山之浩荡。



他乡望月：步入天魔里，门楼高耸、樱花夹道，古色古香的日式古典建筑见于眼前。地图左上角的临涯处更有皓月空悬，望之思乡。

霓虹飞架：灵台方寸山，斜月三星洞。方寸山中，一道七彩霓虹飞架虚空，惹得双双鸳鸯群聚于此。



丰富多彩的游戏玩法

个性头像

《逍遥传说》中的个性头像，为玩家设置各种丰富多彩的头像造型。玩家可以通过变幻头发、衣服、背景等元素来设置自己喜爱的造型。

文武之道

文能安邦，武能定国者谓之才。《逍遥传说》不仅为喜欢PK的朋友们设置了一展身手的擂台，也为学识渊博者设置了科举考试活动。

擂台，十年磨一剑，霜刃未曾试。擂台之上，各路英雄豪杰可尽情互P，将长久以来练级的成果一一展现。

科举，科举共分为乡试、会试、殿试。玩家通过乡试后，可参加会试。会试由清河镇一路答题，考到长安城，略有古代上京赶考之感。





练妖

宠物不仅伴随玩家一同成长，更是各位玩家降妖除魔，抵御强敌的有利助手。因此宠物的优劣直接影响到各位玩家的成长。为了获得更好资质与技能的宠物，玩家可以在长安城的万兽通处进行炼妖，提高宠物的属性。当然，并不是每次炼妖都能练出极品宠物，RP决定一切。

抓鬼、封妖

有双抓鬼、无双封妖。抓鬼和封妖可以说是《逍遥传说》中最为普及的两种玩法。五人一队，同心协力。打败Boss后即能获得高额的经验奖励，又能在协同作战中相互交流。

帮派和家族

在《逍遥传说》中，志同道合者可聚在一起共建家族，数个家族又可以组成一个帮。帮派之中设计了各种任务、活动及福利，各位帮众可以通过自己的努力来获得帮贡，以换取帮中的各项福利。

除此之外，各帮帮主还可以设置敌对帮，并对其发起帮战。帮战中的常胜帮派，将威名远播，人气暴涨，夺得天下第一帮的光荣称号。

西天取经

天道茫茫大道何求，人道苍苍万劫难济，魔道张张轮回不渡，三界动乱路在何方？坎坷平，山水尽，十万八千里，回首山河忆！

《逍遥传说》以《西游记》为蓝本，以寻找天命取经人为线索，将把玩家带入充满神话色彩的虚拟世界之中，体验盛世传奇。

经商

经商不仅能使大家获得财富，更能锻炼玩家对游戏时局的判断能力。一件商品摆在眼前是囤货居奇，还是速卖套现？经商的盈亏虽然只在转瞬之间，但若想商场常胜不仅要花费大量的时间和心思去了解游戏规则的设定，更要有超乎常人的商业头脑。

辅助技能

玩家除了学习各自的门派技能之外，还可以学习锻造裁缝、烹饪等辅助性技能。这些技能不能给自己带来额外的收益，还能跟其他玩家互通有无，促进交流。

100%成功率的装备锻造

极品装备永远是广大玩家追求不懈的永恒目标，绝大多数游戏中装备锻造的成功率是非常低的，而在《逍遥传说》中装备锻造的成功率是100%,。玩家可以尽情享受高锻造装备带来的高能力，而不必担心自己的付出会因为RP原因付之东流。

2月6日《逍遥传说》已经开放公测，各种玩法精彩纷呈，欢迎大家一起进入游戏体验。P



校企合作结硕果 CIA群星动漫人才培养受瞩目

2008年12月23日，为展示CIA群星职校动漫专业教学成果，搭建动漫行业交流合作平台，加强动漫游戏人才的培养力度， CIA学院联合群星职校在上海锦江汤臣洲际大酒店隆重召开群星动漫节•校企合作论坛。

CIA院长吴志坚代表CIA学院做了发言，对CIA学院与群星合作共建动漫专业的历程进行了回顾和总结，他指出，CIA学院是国内成立最早，就业人数最多，规模最大的游戏动画教育机构。 2007年联合上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。2007年底，CIA被批准为上海市紧缺人才培训“计算机CG创意设计”项目的主管单位。CIA学院在与上海大学、群星职校合作中始终坚持以就业为导向培养中高级游戏动漫人才，学生在计算机平面美术，三维游戏动画建模方面的功底扎实，能熟练使用计算机图形图像处理创作的大多数相关软件。毕业生在游戏动画领域、影视动画、建筑装潢、广告设计、多媒体制作等领域非常抢手。CIA的著名品牌和学生的高素质，受到众多家长和学生的青睐！

关于CIA与群星的专业合作，他指出，CIA学院将进一步加强与群星的专业合作力度，在2009年将拓展动漫专业链，并在高等数字艺术人才培养上与群星进行深层次的合作。

上海市教育委员会职成教处处级调研员戴小芙，上海市教科院职成学术委员会主任、教育部学分制研究中心主任杨黎明教授，分别发表了热情洋溢的讲话，对CIA学院联合群星职校的内涵建设和四年来动漫专业的专业发展给以高度评价，对群星CIA动漫专业未来发展给予大力支持。



CIA院长吴志坚发言



上海市教育委员会职成教处处级调研员戴小芙发言


著名电视主持人阿彦

群星动漫节•校企合作论坛由上海市浦东新区社会发展局、上海市浦东新区劳动和社会保障局、上海市职教协会中职分会主办，上海市群星职业技术学校承办，上海互动数字艺术进修学院（CIA）协办。《解放日报》《文汇报》《青年报》《浦东时报》《新闻晨报》上海教育电视台等多家媒体纷纷前来采访报道。



学生表演Cosplay

群星动漫节•校企合作论坛首先展示了四年来CIA动漫专业学生的优秀习作和创作，展示众多动漫专业毕业生在多家动漫游戏公司的优秀表现。CIA学生的表现令与会人士十分兴奋，评价很高。

七家动漫游戏公司首席执行官或总经理分别围绕动漫游戏产业的现状与前景、动漫游戏产业人才培养的方法和途径这两大论坛主题纵横畅谈、侃侃而论，群星职校校长顾晓光就四年来群星CIA动漫专业校企合作从无到众多，从小到壮大，一路走来、不断探索、改革创新的发展之路激情畅谈、娓娓道来，赢得了市区各级领导、企业首席执行官和兄弟学校校长们的阵阵掌声。

动漫游戏企业出席论坛有：上海飞同文化传播有限公司、天俊动画设计有限公司、上海张江动漫科技有限公司、上海梯三软件科技有限公司、上海灵禅信息科技有限公司、腾讯上海等52家动漫游戏公司首席执行官和技术总监。

群星动漫节•校企合作论坛的成功召开，是CIA动漫专业建设和学校内涵发展的新的起点。CIA人有信心、有决心在未来的专业建设和内涵发展之路上，走得更大，走得更稳，走得更实，走得更快。

友情提示

应广大学生和家长的强烈需求，CIA将于2009年春季与国家211工程重点大学——上海大学联合开办三维游戏影视动画第29期高级研修班。

据悉，目前报名十分火爆，本次招生开设三维游戏影视动画和游戏程序设计两个专业，要求年满18周岁，对学习游戏开发和三维动画有浓厚兴趣。为保证教学质量，同时因住宿条件的限制，本期限招90名，额满截止。

详情登录：www.cia-china.com

咨询热线：021-62539082

咨询地址：上海市新闻路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室。



头牌新闻

《极品飞车》网游版专为中国市场打造

■本刊记者 生铁

尽管EA声称《极品飞车12——无间风云》是花费了两年时间打造的精品游戏，但当它面市后，很多玩家仍然对之感到失望——老套的城市追逐赛、接任务赚钱、躲避警察……这一套花样已经在《极品飞车9——最高通缉》中达到了极致，一些欧美玩家认为它甚至比不上9代。而本作在画面的营造上既缺少《无限试驾》的真实和刺激，又缺少早期《极品飞车》系列的梦幻感觉。还有玩家认为，在这样一个死气沉沉的城市里飙车的感觉，还比不上非赛车类的作品《侠盗猎车手4》。



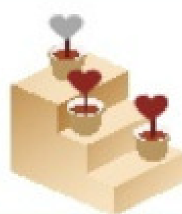
《极品飞车——氮气》

但即使如此，在今年1月，EA还是宣布了2009年一系列极品飞车系列的最新续作，它们分别是《极品飞车13——变速》（Need for Speed：Shift）、《极品飞车在线》（Need for Speed：World Online）、《极品飞车——氮气》（Need for Speed：Nitro）即将于2009年登场。其中《极品飞车13》登陆PC、Xbox 360、PS3、PSP平台，《极品飞车——氮气》将会只登陆任天堂Wii、DS平台，而《极品飞车在线》为PC平台独占，并且“不排除只在亚洲市场运营”。也就是说，这是一款只针对亚洲市场（特别是中国）的网络游戏。这款游戏即将于今年夏天面市，它同样拥有所有跑车、零件、模式原厂许可版权。



这就是《极品飞车在线》的设定图

EA是一家了不起的公司，它有能力将一些本来可能无法完成或者完成度不高的产品得以完成，甚至成为一个著名品牌。这得益于它的资本实力和一定的市场眼光，而同时它也使一些游戏系列过度开发，而导致它们成为“虽生尤死”的鸡肋作品。《极品飞车》现在就是这样的作品，它耗尽了一个玩家对它所能产生的所有兴趣。而《极品飞车在线》针对亚洲推出的消息确凿，那么这也同样是个耐人寻味的话题。P



晶合热点

《Left 4 Dead》荣获近40项游戏大奖

由CSCZ工作室所设计的《求生之路》（Left 4 Dead），上市第一个月即拿下北美PC游戏销售排行榜第二名的宝座，成为2008年底最畅销的PC游戏。而《求生之路》的官方网站也公布了各大专业电玩媒体的年度游戏评比奖项，目前为止《求生之路》总共荣获近40项的游戏大奖，其中包括美国知名游戏评论网站GameSpot颁发的“2008年度编辑推荐游戏”“最佳射击游戏”“最佳合作连线游戏”，IGN网站颁发的“2008年度最佳游戏”“最佳PC射击游戏”“最佳游戏音效”“最佳PC连线合作游戏”等。纽约日报（New York Daily）还特别制作了2008年度最佳10大游戏的报导，《求生之路》获得第4名的殊荣，而纽约时报（New York Time）也撰写了一篇有趣的标题报导——“逐年进步的僵尸游戏”，里头提到《求生之路》的僵尸就是最佳的标题代表作。



《粘粘世界》发行公司破产

GameDaily BIZ近日报道，游戏发行商Brighter Minds于1月28日根据美国联邦破产法第11条申请破产。第11条允许公司维持运营进行公司重组，而非常见的资产清算。在现在大萧条的环境下，公司破产并不是什么稀奇的消息。Brighter Minds去年发行的创意游戏《粘粘世界》口碑相当好，在WiiWare平台推出后销量甚至进入了NPD统计的1月北美销量十大。不过游戏在PC平台则没那么好运，开发公司2D Boy就曾经说过，游戏有90%都是盗版，不禁令人联想到盗版与破产之间的联系。



微软第一轮裁员开始 游戏部首当其冲

根据科技博客VentureBeat的报道，微软第一轮裁员已在游戏相关部门展开，第一个被牺牲的高管是Windows Live游戏部门总经理Chris Early。Windows Live在线游戏服务类似Xbox Live，不同的是前者需要使用PC并通过唯一的玩家代号登录，系统会显示分数和其他统计信息，用户还可以寻找其他玩家并与之交流。但该服务的对战是免费的，而Xbox Live上的多人对战需要至少50美元的年费。目前还不清楚微软是否会在实施成本控制后缩减Windows Live游戏部门的规模。此外，微软还关闭了已开发了很长时间《飞行模拟》游戏的ACES工作室，解散了专门发布Xbox消息的Gamerscore博客团队，还裁减了30%的游戏测试人员。消息人士表示，以上行动都是微软第一批规模为1400人的裁员计划的一部分，该公司已宣布将在2010年6月前裁员5000人。



《帝国时代》游戏研发工作室正式解散



游戏界资深名人，现任Ensemble工作室顾问的Bruce Shelley日前在工作室网站上发表博客文章确认，《光晕战争》的开发工作已经全面完成，准备3月上市，而光荣十余载的Ensemble工作室也将正式关闭。Ensemble Studios工作室于1995年组建，1996年初正式成立，创始人包括Tony Goodman和Bruce Shelley等，后者曾是席德梅尔《文明》的设计者之一。在十多年的历程当中，这家工作室最著名的作品当然是《帝国时代》系列。该系列在PC即时战略游戏中自成一个流派，早已留在众多游戏玩家的心目当中。去年9月，微软宣布Ensemble工作室在完成最后一个项目：Xbox 360即时战略游戏《光晕战争》后即告解散。现在，这一时刻终于到来了。据悉，工作室的部分员工将组建一家独立于微软的新公司，继续负责《帝国时代》系列和《光晕战争》的客服工作，而另有一批员工已经准备组建另一家全新的游戏开发工作室。



晶合新作

《最终幻想13》将于2009年上市



2008年的东京电玩展上，史克威尔艾尼克斯公开了《最终幻想13》的新预告片，这款广受期待的《最终幻想》系列新作预定在PS3和Xbox 360平台上同时发售。预告片不仅展示了华丽的画面效果，还公布该作将于2009年内首先在日本上市，在美国或欧洲的上市时间最早也要等到2010年的第二季度。这是史克威尔艾尼克斯在本财年计划中透露的消息。史克威尔艾尼克斯总裁和田洋一告诉路透社记者，本作正按计划准备于2009年内在日本发行PS3独占版本，而对应Xbox 360和PS3的国际版发售日期将会是“2010年4月开始的财政年度或之后”。《最终幻想》系列已经成为主机平台上有史以来最成功的游戏系列，从FC上的第一部作品开始，该系列游戏在世界范围内已经累计售出了8500万份，该系列还包括了众多的衍生作品以及一部电影。尽管《最终幻想13》北美版上市时间有所延迟，但史克威尔艾尼克斯仍然乐观估计2009年的财务状况，预期营业利润略微下调2.4个百分点，为2.36亿美元。该公司同时报告了2008年末的销售情况，称“市场需求一直比较旺盛”。《时空之轮》《勇者斗恶龙4》和《最终幻想7——核心危机》等重要作品今年将全部上市。

《生化危机5》PC版确定发售日期

据国外网站报道，德国Games Aktuel杂志刊登了《生化危机5》（Resident Evil 5）的最新游戏预览，其中PC版发售日期为2009年第四季度，对比早前公布发售日期延期了半年时间。可见Capcom也是按照《鬼泣4》PC版发售模式进行延期，不过PC平台是不会放弃的。而《生化危机5》Xbox 360试玩版今天已经在卖场提供下载，暂时需要金会员才能进行下载。《生化危机5》的场景与前几作大相径庭，此次生化将故事的场景搬到了位于非洲的一个炎热的沙漠小城，但还是少不了前几作中阴暗的场景来衬托恐怖紧张的气氛。Xbox 360/PS3版将于3月13日发售，而PC版暂定2009年第四季度发售。





图为《生化危机5》亚洲限定版套装内附带的电锯造型U盘

《孤岛惊魂2》简体版年内推出

据官方发布的消息，《孤岛惊魂2》简体中文版将在2009年发行，这款由Ubisoft公司在2008年10月发售的FPS作品的全球累计销量达到100万套。《孤岛惊魂2》是人气FPS游戏《孤岛惊魂》系列的最新续作。游戏的舞台将由之前作品中标志性的茂密热带雨林转移到遍布冲突与死亡的非洲大陆，玩家在游戏中将扮演一支由佣兵组成的特别突击小队队员，潜入神秘的非洲大陆刺杀臭名昭著的军火贩子。游戏的开发工作被交给了育碧旗下久富盛名的蒙特丽尔工作室，引擎也是专门为本作打造的。游戏中将会设置丰富的场景互动要素，玩家的每个动作和选择都会与游戏发生时时的互动。《孤岛惊魂2》研发小组的Jessy-Gosselin Gant强调说，关卡设计是游戏体验的关键要素，它展现了游戏中的各种不同组成元素，例如美术设计、动画、人工智能以及游戏机制的最高水平，玩家能在一个高度拟真和极具吸引力的环境中游戏全依靠这些元素。另外，育碧还将与北美洲最好的游戏书籍出版商之一Charles River Media公司合作推出第一本由游戏玩家提供内容的游戏设计书籍。

《半神》推出收藏版

来自北美销售商店Gamestop消息，由Stardock公司负责开发的RTS大作《半神》（Demigod）宣布发售收藏版，收藏版将加入原声音乐及精美游戏海报，收藏版售价49.99美元，除公布收藏版外还透露了游戏配置要求。这款游戏中玩家控制的是众多“半神半人”英雄中的一个——有些英雄靠自己的能力单独生存，而另一些英雄靠生产和建造一些小单位和建筑物来进行战斗。Demigod就如你预想的那样，是以多人游戏为核心，强调互相配合的游戏。尽管Gas Powered Games宣称这款游戏主要是以“训练场”的形式为多人游戏提供服务，但是游戏也有单人模式可以选择。预计本作将于2009年4月14日发售，独占PC平台。



晶合快评

反思中的游戏展会

■晶合实验室 北四环寻事员

新春伊始，游戏行业似乎并未感受到春风的惠及，先是微软公司为配合第一轮整体裁员计划，从游戏部门开始实施“减员增效”，并关闭了开发经典游戏《模拟飞行》的ACES工作室。之后是欧洲地区最大规模的游戏展会德国莱比锡电子游戏展Games Convention的主办方正式宣布将取消2009年该展会的举办。虽说一场席卷全球的金融风暴，始于华尔街及其不顾风险“越风险越投资，没风险不投资”的各类金融衍生工具，但其拖累作用却着实让各个行业都感受到了丝丝的寒意，面对全球经济前景的持续悲观预期，各类游戏企业也纷纷裹紧棉衣，在这个清冷的早晨，为了御寒而长期备战。据报道，莱比锡展会停办的原因与金融危机似乎关系不大，而是来自新游戏展会GamesCon的挑战。这已是继E3、TGS之后，三大游戏展会中做出重大变革决定的最后一家。长期以来，由于举办的地域以及定位不同，美国的E3、日本的TGS、欧洲的莱比锡展会被视作游戏产业中最受关注的三大展会，这三台齐驱前行的“展会发动机”，曾为游戏产业的发展提供了诸多动力，见证了众多游戏发展中的历史性时刻。但在E3 2006之后，以高投入、对公众开放为主的传统游戏展会所带来的实际宣传效果受到众多游戏厂商的纷纷质疑，于是，E3主办方一直在展会形式上踌躇不定。E3从洛杉矶会展中心搬到了圣塔莫尼卡简陋的停机坪后又再次搬回洛杉矶会展中心，折腾了一个轮回，也并未讨到各方大佬们的欢心，毕竟缺少了公众参与的互动宣传，游戏娱乐的味道多少都有些变得不同。Wedbush Morgan证券的分析师更是不留情面，在2008 E3结束后直言展览内容空洞无物，而展览本身也会步入绝境。于是，2009的E3被迫再次重回到2006之前对公众开放的老路上寻求突围。与E3同样尴尬的TGS展会尽管在与电影、动漫展会合并后规模及展出形式未受到影响，但在2008年相对沉闷的游戏整体氛围下，以及过于本土化的颁奖和日本游戏产业的迅速衰退，其承担起国际化展会大旗的重任恐怕还尚需时日。莱比锡游戏展的停办更为游戏展会敲响了警钟。

在互联网尚未完全兴起的年代，展会之于游戏产业，作用之大毋庸置疑，作为专业性较强的游戏展会，展会的目的无非是把游戏产业1年来的成果和未来1年的预期整体打包呈现给公众，藉此传达到更深远的层面，提升参展企业知名度的同时将最新的游戏产品一并广而告之。



没事找事的北四环寻事员

作为一个游戏的从业者，笔者也有幸数次参观过国外的几个知名游戏展会，当那些金发碧眼的洋阿姨和姐姐们拿着展台上的NDSL触摸笔开心地计算着看似低幼的6+13=？7×9=？等问题而乐在其中时，你不会质疑展会在公众中的深远影响力，展会真正成为了游戏朝圣者的节日。不过，这样美好的场景也已经成为久远记忆中的一部分了。

在三大展会的影响力持续低迷，新兴展会GSTAR、ChinaJoy甚至厂商自己的BlizzCon Ubidays也来分一杯羹时，游戏发行商和家用机制造商也许应该意识到人们对目前展会的形式不再感兴趣了。相比10年前的游戏企业，多种媒体和宣传形式的兴起使得现今的游戏厂商已经足够强势，与其投入重金布设展台，邀请价格不菲的模特走台，却落得个“闹轰轰你方唱罢我登场”，哗众却不取宠的结果。不如把资金投射到更为专业的媒体平台上，或者干脆自己办个“堂会”，把一群重度核心玩家和专业媒体记者圈在一个美洲、欧洲小镇上更为有效。至少，他们不会在匆匆地走马观花赶场之后，直奔Showgirl或者领取了车马费、纪念品绝尘而去。

其实说了这么多，笔者无非是希望警示一下我们看似“风景这边独好”的国内游戏展会，与国外游戏展会的惨淡相比，某些国内的游戏展会人气之高，似乎有些令人惊奇，但在刨除了与游戏无关的娱乐成分后，“秀场”的背后往往是缺乏冷静思考。而展会模式本身无非也在重复着很多年前E3和莱比锡的老套路，只不过，Showgirl的作用被我们放大到了极致。这种打美女牌和展会主题本末倒置的事实，被证明是最为有效的提升人气的手段，“钢管舞”“肉隐肉现”的元素掩盖了论坛中可能还有些价值的言论。一位朋友曾经开玩笑地说，那是一个“怪叔叔的乐园”，也许除了美丽动人的Showgirl之外，你可以忽略这是一个游戏展会。我想，在嘈杂的音乐对抗中，没有人可以安心下来试玩一款游戏。正如众多主流媒体在春晚之后不吝溢美之词捧红了“小沈阳”一样，中国某些游戏展会喧嚣后的最大成果，无非是诞生了诸多的草根娱乐明星，然而，我们执迷不悟，前仆后继，长焦镜头对准一个又一个Showgirl，这本身就很具喜剧成分。我们历届展会没有激动人心的主机发布的历史时刻，也少有世界知名游戏的首次公布，更缺少明星制作人高谈下一款游戏的制作理念。

那些不愿意在大型展会上为Showgirl而充当绿叶的厂商们纷纷改弦易辙为游戏展会经济的消亡唱响哀乐，莱比锡倒下了，E3也从游戏业的鼻祖变得黯淡无光，与游戏行业的发展呈现背道而驰的发展方向，尽管我们的展会有着强大的背景支持，有着被“美艳”因素煽动起情绪高涨的观众，但在短暂的喧嚣、众生狂欢之后，或许将换回更为长久的落寞。P

（漫画作者：阿克斯纳颗粒塔）

未来之侧影
——谈科幻游戏的创意之光

■贵州 yago



未来世界意味着无穷无尽的新奇事物，从截然不同的生活环境到各种闻所未闻的器具、千姿百态的异类生物，没有人希望看到一个和现在毫无区别的未来，对未来的憧憬是人类渴求发展的正常表现。智慧生物进步的特征是善用工具，人类的文明史同时也是一部工具发展史，从伸入蚁穴的树枝到登月飞船，各种工具延伸了人类器官有限的功能，让他们看得更远跑得更快知道得更多，对物质的欲望也随之膨胀。过多欲望之间的冲突可能造就《辐射》式的末日未来，但对物质的欲望并不是一种不可饶恕的原罪，这好比两个饥肠辘辘的人为争夺一块面包打得头破血流遍体鳞伤，表面上看起来引发冲突的祸根是对面包的渴求，假如两个人都能克制自己对面包的欲望，事情就可以得到圆满解决，但这种掩耳盗铃的方法显然不能真正解决问题，否则我们的单细胞祖先完全没必要从污水里出来，以灵长目形态继续住在树上多好，既不影响破坏生态平衡，工业能耗和污染指数也完全为零。把工业文明视为洪水猛兽，盲目敬畏大自然的极端做法同样不可取，当今人类衣食住行的材料有哪一样不是来自外部环境？任何生命体的进化发展都需要不断从外部环境索取资源，对物质的需求没有错，人类的真正问题在于自身的惰性和短视，现有技术水平仍无法满足对资源的需求，与此同时大量人力物力却被投入到对有限资源的争夺，而不是积极开拓新的广阔天地。从物种进化的角度来看，人类到目前为止仍未走出生存危机的阴影，数千年来天灾人祸随时威胁着这颗蔚蓝行星上的脆弱文明，对未来世界种种神奇工具的遐想正体现了人类力图摆脱环境束缚谋求更好生存条件的愿望。

★神兵利器

大刀长矛

未来世界十个里有九个不太平，即使没有爆发大规模战争，也总有不怀好意的阴谋家和大坏蛋时刻威胁着主人公的生命安全，这种时候如果没有一两件趁手的武器保护自己，主人公就可能支撑不到故事的尽头。武器也是一种工具，这种工具可以用来捕获猎物解决温饱，还可消灭威胁自己的敌人，对武器的依赖同样是人类的天性。未来世界中的武器大多与高科技紧密相联，当然也有返璞归真的例子，如《辐射》里各种破铜烂铁铸造的大刀长矛，只要能取敌性命主人公照用不误，不过那一般是文明衰落的象征。又如科幻电影《人猿星球》（Planet of the Apes，2001年版）里主人公来到未来地球，发现人猿成为世界统治者，人类已沦落为任“猿”宰割的次等生物，这部片子中我们可以看到人猿们的武器以冷兵器为主，刀枪棍槌外带金属或皮革制成的甲具。在更多的科幻作品中我们可以看到，含有高科技要素的冷兵器在未来世界的战争里同样扮演着重要角色，田中芳树的科幻小说《银河英雄传说》中，旧帝国装甲掷弹兵总监奥夫雷沙一级上将以近战中的剽悍凶残而著称，这位老兄用的是一柄高硬度碳素水晶制成的战斧，此斧全长150厘米，重9.5公斤，奥夫雷沙用它斩敌无数一路爬到将军宝座。不光这位大叔好这口，来自蔷薇骑士团的同盟军悍将先寇布、帝国军元帅罗严塔尔、杨威利的养子尤里安等人全都是用战斧搏命的好手，可见在激光炮和星际战舰盛行的时代，冷兵器也未必落伍，只要能消灭敌人就是好武器。



《人猿星球》的武器装备明显处于冷兵器时代



《星际之门》中手持杖枪的异星武士

不过有时候看上去像是冷兵器的武器却并不一定是冷兵器，例如热门美剧《星际之门》（Stargate）系列中外星武士提克手上那支似矛似杖的长柄武器，这种叫杖枪的武器实际上是一种等离子枪，近距离格斗中同样可以当作长棍挥舞，远距离攻击时它发射的闪亮等离子束能严重灼伤敌人皮肤，如果命中要害部位可震击内脏器官造成致命效果。杖枪不仅可攻击生物，还能用于射墙打飞船，液化能量弹药换一次可以用上几年，遗憾的是它的射程仅有70码，而且因尺寸太长携带很不方便。《星球大战》中杰迪武士使用的光剑是个罕见的另类，它的工作原理应属于能量武器，使用方式却是纯粹的冷兵器格斗模式，配合使用者的原力特技又可以发挥更多功能，如开锁破门、反弹敌人射来的激光束等。最不可思议的是，两柄光剑之间居然可以对抵格挡，仿佛它们有真实的剑刃一般。以我们目前所知的技术，聚焦光束无法在没有反射物的情况下被稳定束缚于限定长度内，更不可能相互排斥不容通过，所以如果真有光剑的话，一启动就会贯穿直线距离几十万公里内的任何物体，这简直是毁灭世界的大杀器，和人对砍也绝对是同归于尽的下场。所以还是让它留在《星球大战》的世界里，继续作为杰迪武士荣誉和身份的象征吧。诸如此类的名器还有很多，像《毁灭战士》里的链锯，《光环》里的能量剑。


《光环》1代里的能量剑

火药枪械

枪口喷吐火舌，弹壳遍地洒落，这本来是后工业时代战争的经典标志，很多追求火爆场面的科幻作品里经常可以看到相同镜头。无论如何不合逻辑，但那些乘坐超光速星舰征战宇宙的英雄们手里总会有一把枪身笨重弹匣容量接近无穷大的火药兵器，如果你脑海中无法勾勒一个大概模样，不妨去参考一下电影《星河舰队》（Starship Troopers）中人类联邦步兵配备的莫利塔型突击步枪，还有《战争机器》里那把带链锯的长矛式突击步枪，当然对老一辈玩家而言最具代表性的范本还是《雷神之锤III》里的加特林转管机枪。从运作原理上来看，火药兵器的确可以在真空或水下正常发射，即使是普通弹种的弹壳内也含有氧化剂和燃烧剂，并不需要外界环境的氧气助燃。扣动扳机击发底火后，密封弹壳内的火药完全能自行燃烧膨胀并推动金属弹头飞出，在没有空气阻力或地球重力情况下，热兵器发射的弹头还会比在地球上飞得更快更远，穿透力更强。然而坏消息是如果在真空中射击，没有空气媒介传导声音，各位大哥绝对听不到扫射的哒哒声，只能看到弹壳蹦出，然后对面敌人身上冒出几个血眼，一场本来激动人心的战斗变成了诡异的哑剧。比这更糟糕的是，如果在没有重力设施的星舰船舱中战斗，发射动能弹头产生的后座力同样会作用于持枪者，因为没有重力，阁下


《战争机器》里附带链锯的长矛式突击步枪

即使体重100公斤，一开枪也得往后飘，怪物怎么被打飞出去的你也怎么向后滚。唯一能够满足热兵器爱好者科幻需求的是某个和地球酷似的行星，有差不多的空气密度和重力参数，注意这两项指标太高了也不行，否则一开枪就见出膛的弹头噗哧掉在眼前地上，没准能把敌人给笑死。热兵器还有一个更大的弊病，每次发射抛出的金属弹壳明显是一种不可饶恕的浪费，在资源一贯紧缺的未来世界，在敌方星球上大量抛洒金属废弃物并不是一桩合算的买卖，高射速的自动火器浪费尤为严重，大规模会战中上万人丢下的废弹壳等于凭空给敌人搬去一座铜矿山，所以下次在银幕上看到手持狂蹦弹壳的自动火器向外星人扫射的科幻英雄，请大家一起朝他喊："你是个叛徒！"当然，如果能持有效证明证实自己使用无壳子弹的英雄除外。

终极动能

以火药为动力的热兵器在未来世界的发展前景很不乐观，这种抛射型武器的基本原理是发射高速弹丸以巨大动能冲击敌人造成伤害，但火药不是唯一能产生动能的手段，以电磁力同样可以推动弹丸高速运动。这并不是文学家空想出来的理论，在现实中电磁武器一直是各国军事部门研发的重点项目，2008年初美国海军试射的电磁炮成功将7磅重的弹头以7倍音速射出。在游戏世界里这种武器其实早已是司空见惯的装备，只不过名字不叫电磁什么的，随便说两个大家都熟悉的，《辐射2》里的高斯枪应该算出尽风头的一代名枪，它就是如假包换的电磁武器，《雷神之锤》系列里神射手们最爱的轨道枪（Rail Gun）同样也是电磁武器。轨道枪以两条金属导轨为发射装置，两导轨之间经弹丸通过电流产生强磁场，磁场与电流相互作用产生巨大电磁力推动弹丸以极高速度脱轨而出，这种武器发射的弹丸理论上可以非常接近光速，这可是火药动力拍马也赶不上的。高斯枪采用多个同轴电磁线圈组成发射管，发射弹丸上也嵌有线圈，线圈通电后同样产生电磁力推动弹丸运动，经多组线圈逐级反复叠加后弹丸达到极其惊人的速度。说到这里各位应该明白为什么《辐射2》的高斯步枪枪管上会有那么多外凸的环形线圈，这种使用2毫米EC弹的超级武器射程远，透甲能力一流，因为弹丸口径小大量携带也很方便。《星际争霸》里的人族机枪兵用的也是高斯枪，枝叶繁茂的《高达》（Gundam）系列动漫作品中，电磁炮更是诸多型号高达的常备武器。更大规模的电磁炮可见于《太阳帝国之原罪》里TEC族的行星炮，这个庞然大物悬浮在行星近地轨道上，它那两条巨大导轨充分证明了自己电磁武器的身份，根据说明它发射的是核弹头，攻击范围居然覆盖整个恒星系！电磁枪炮仍然属于动能武器家族，只不过是以电磁力取代了火药动力，但它绝对不会乱喷五颜六色的光束或发出震耳欲聋的爆炸声。因此当看到《雷神之锤》里轨道枪口迸出绿色光束，还有《孤岛危机——弹头》里高斯步枪居然可以加消音器时，还请大家睁一只眼闭一只眼多体谅吧，毕竟在游戏里为了追求华丽可以不用考虑太多真实性。


《辐射2》里的高斯步枪是非常好使的武器


《光环3》里的斯巴达激光枪


《雷神之锤4》里的轨道枪

电磁武器还有一种特殊类型——EMP（电磁脉冲），这种武器利用大功率电磁脉冲辐射致使作用范围内的所有电子仪器陷入瘫痪，也就是俗称的电磁炸弹，电磁炸弹主要用于攻击机器人或雷达通讯站之类的电子目标。在智能化战争的未来时代，这种武器是一柄遏制机械化部队人海攻势的利剑，《星际争霸》里人族的EMP导弹就是克制高科技神族的终极武器，《命令与征服3——凯恩之怒》中NOD方的苏醒者重步兵也装备有可使周围敌方车辆瘫痪的EMP武器，电影《黑客帝国》中我们也能看到，突入反抗军飞船内部的大群机器乌贼在EMP轰击中瞬间瘫痪。游戏里EMP引爆后只能让敌人机械单位暂时失去行动能力，现实中的电磁炸弹却会对大多数电子设备产生无法恢复的永久性破坏。而且它也并不像文学作品中描述的那样只毁机器不伤人畜，包括人类在内的各种有机生物都有自己的生理磁场，EMP产生的电磁辐射可以干扰人体新陈代谢，破坏视觉和生殖系统并引发大脑功能紊乱，如果辐射强度很大的话受到照射者必死无疑。所以《黑客帝国》中尼奥等人摁下EMP起爆钮后绝不会安然无恙，真实的结局是所有人和机器乌贼一起完蛋，当然那样导演和观众都会很生气，后果很严重，所以我们还是让各位英雄安然无恙比较好。


美国空军研制的瘫痪激光武器

能量武器

能量武器通常指那些发射能量束流以聚焦热能远程杀伤敌人的兵器，最早的能量武器雏形出现于公元前213年，罗马帝国舰队入侵叙拉古，科学家阿基米德让全城妇孺手持镜子反射阳光聚焦于罗马战舰船帆使其燃烧，这其实就是光束武器的基本原理。幻想世界中常见的光束武器是激光枪（炮），所有的科幻小说和影视作品里都能看到它的身影，这种武器以定向发射的聚焦光束攻击敌人，速度快精度高，只要有能源就不愁弹药问题。在现实中激光武器也早已进入实用化阶段，以大功率激光束灼烧摧毁敌方精密仪器，或直接攻击活体目标眼部产生致盲效果都有真实范例。不过即使在理论上光束武器也无法做到科幻电影里那样，一炮过去对方整艘星舰灰飞烟灭的壮观效果，光束武器作用面很小，通常只能贯穿目标，除非正好命中敌方堆放易燃易爆品的位置，否则不可能看到任何爆炸场面。电影里被激光枪射中的敌人经常在一团烟火中人仰马翻，这种场面很过瘾但却非常荒唐。老实说光束武器并不适合在地球上使用，空气中的各种杂质会导致光束能量迅速衰减，从而影响射程和威力，在雨雪雾等复杂气候环境下激光枪还不如大刀长矛，因此只有在太空中它的优势才能得到最大发挥。光束武器的进化版是粒子武器，这种武器利用加速器将电子、质子或离子等粒子加速后集流发射，以粒子携带的巨大动能摧毁目标，粒子武器不怕雨雪雾天气影响，但它和光束武器一样需要功率巨大的能源作动力，目前据说只有核弹爆炸才能提供支持粒子武器发射的能量，而且粒子加速器体积巨大，通常只有重型战车或星舰才能容纳这种大块头武器，所以我们很少在科幻作品中看到单兵携带的粒子武器。《银河英雄传说》中的伊谢尔伦要塞主炮“雷神之锤”就是一种粒子武器，这门质子聚焦炮发射输出功率高达924兆瓦，相当于国内一座中型城市的用电量。



《命令与征服3——凯恩之怒》中能量武器的交锋



《死亡空间》中的等离子防御炮

等离子武器也是科幻战争中经常出现的熟面孔，气体在极高温状态下产生原子核和电子分离现象，得到的新物质就是等离子体，也叫电浆。等离子武器通过向目标发射集束电浆杀伤敌人，理论上电浆的温度超过百万摄氏度，像你我这样的碳基生命体基本上挨着就人间蒸发，想想什么东西能抵御百万摄氏度的灼烧？所以它的杀伤效果远胜纤细的光束武器。最著名的单兵等离子武器是《毁灭战士》系列里的招牌兵器——BFG9000电浆炮，此武器一旦发射半径15米之内无论什么妖魔鬼怪一律形神俱灭，在游戏中玩家可以按下发射钮不放蓄能，蓄能时间越长发射出的电浆炮弹威力越大，如果太贪心，蓄能超过4级临界值甚至会发生自爆悲剧，可见高科技武器也是一把双刃剑啊。但是各位和平爱好者不用担心，真正的未来世界不可能出现电浆炮这样的大杀器，即使在太空中大量的带电粒子也很难保持稳定形态，高温电离化的电浆有如一块火红的燃煤，投入水中瞬间就会被吞噬。等离子体更不可能保持恒定的运动方向，能量越高越不容易受控制，做炸弹勉强还有一点可能性，当成发射弹丸打出去恐怕刚出枪口就迸散成一团绚丽的烟火。当然，这些技术上的论证并不影响等离子武器在科幻游戏里的普及，所有被称为Blaster的兵器实际上都属于等离子武器，从单兵到舰载级别一应俱全。《星球大战》里帝国部队和义军的基础单兵武器全是等离子枪，歼星舰上通常配有60门以上的等离子速射炮，《死亡空间》里我们也能看到用来击碎陨石的星舰防御火炮同样是等离子武器，它们的共同特点是发射一束黏稠闪亮的电浆。有时玩家还能看到一些稀奇古怪的无厘头名字，比如等离子镭射枪、自动寻的电浆炮等，这些大杀器的工作原理完全超出了我们的理解能力，即使爱因斯坦他老人家来分析恐怕也要被搞成精神错乱。

生化武器

提到生化武器，有点军事常识的朋友肯定立刻会联想到芥子气、炭疽之类的东西，这些玩意当然也算生化武器，但它们不够未来特色，因此不在本文探讨范围之内。未来世界最具科幻气息的生化武器是《命令与征服》中的泰伯利亚晶矿，这种来自天外的晶体既是致命毒物又是富含资源的宝矿，它能通过孢粉形态随风传递并落地生根，无论有机物还是无机物只要沾上都会被迅速晶化。截止到2047年时，地球表面有30%的土地已被泰伯利亚晶矿变为无人区，人类一方面对晶矿的污染束手无策，另一方面却又被它蕴含的丰富资源所吸引，各种基于泰伯利亚技术的科学和军事研究对晶矿的需求量越来越大，在国际市场上泰伯利亚晶矿就是货币的代名词，GDI和NOD之间爆发的两次世界大战均与泰伯利亚晶矿有关。激战中双方军队的步兵都尽量避免在晶矿地带作战，没有保护的正常人皮肤接触到晶矿后会感到灼热剧痛，20秒内如果没有采取治疗措施，被感染者的皮肤和肌肉将开始晶化，不久后渗入体内的晶矿会将内脏器官也变成结晶体，患者最终因大出血而死亡。因此各位同学如在野外发现绿色不明晶状物一定要警惕，切忌伸手触摸或凑近嗅舔，最好能

▼泰伯利亚晶矿是罪恶和财富的根源
▶泰伯利亚晶矿的受害者



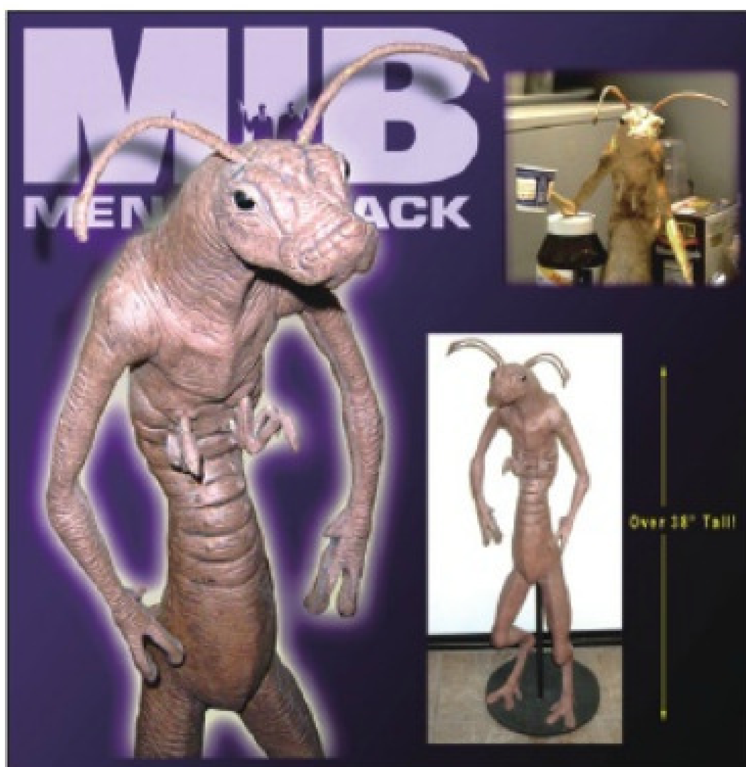


第一时间向居委会大妈或学校老师报告，千万不要让第三次世界大战为你而爆发。

病毒是历史悠久的微生物兵器，不光人类在与它的斗争中时常处于下风，就连外星人也挡不住它的攻击。好莱坞科幻电影《世界大战》中，把人类当点心的外星侵略者们就被小小细菌病毒轻松击溃。游戏国度中最著名的病毒是雨伞公司的T/G系列病毒，它们在《生化危机》历代作品里创造了大量僵尸，不计其数的科学家、特种部队精英、男女主角因为它们身败名裂家破人亡，科学家们研制T病毒的初衷是想寻找一种能够抗衰老的神药，不料最后却演绎成噩梦。在很多游戏里都可以看到类似悲剧，《毁灭战士》里的地狱之门、《死亡空间》里的外星遗留科技、《生化奇兵》里的基因改良技术都是潘多拉的魔盒，无知的人类总会开启不受控制的恐怖力量，然后为自己的愚蠢付出惨重代价。对无形生化武器的恐惧是人类的本能，有谁会不怕看不见的敌人呢？生化武器对人类的毁灭无疑是一种悲剧，但在幻想世界里却总有一小部分人因此产生基因变异，他们有的获得了超越常人的物理运动能力，如蜘蛛侠、蝙蝠侠、索利德·史内克之流，有的变成了科技时代的魔法大师，如《红色警戒2——尤里的复仇》里的克隆尤里、《质量效应》里的超能者，还有杰迪武士和西斯武士实际上都是魔武双修的战斗法师，当然他们并非生化灾难的受害者，而是通过东方气功式的原力修炼主动改造了自己的身体。无论走物理路线还是魔法路线，这些超人们理论上都属于人形生化兵器，他们自己的身体就是一件足以媲美电磁炮的武器。

★异界生命

凡夫俗子



《黑超特警组》里的饶舌外星人

未来世界，尤其是大星际时代的未来世界总会出现各种多姿多彩的生命形态，对于外星生命的遐想一直是科幻文艺中的重点课题，有科幻概念以来各种作品里出现的外星生物种类数不胜数，但绝大多数都流于千奇百怪的外貌描绘而缺乏深入刻画，给某个双足直立行走生物随便加两对上肢添一双大耳朵就可以称为外星人，骨子里从生活习惯到行为模式实际上还是个地球人。卢卡斯《星球大战》的世界拥有大量外星文明生物，但这些外星人的行为举止却和人类，或者说和普通美国人没有什么区别，我们可以看到他们也吃快餐也爱泡酒吧，喜欢看竞技比赛喜欢开快车冒险，听到某个英雄发表鼓舞士气的演讲后也会振臂欢呼。从文学娱乐的角度来看，这样的设定没有什么错误，读者、观众和玩家都能轻松接受并产生认同感，只不过看多了你会发现《星球大战》实际上是披着科幻外衣的西部牛仔剧。卢卡斯和他的工业光魔公司当初构思各种外星生物时确实是下了一番功夫，他们的灵感基本来自现实生活，设计重点也偏重于外形。如千年隼号飞船的大副丘巴克，他身高两米多，全身黄褐色毛发，丘巴克是来自卡西克星的乌奇族人，他的同胞以力大无穷和擅长技工活路而闻名。这位酷似猩猩的角色是怎么来的呢？卢卡斯有一天看到自己的爱犬趴在汽车前座上时就想出来这么个点子。尽管长得又像猩猩又像狗，但丘巴克的本位角色依旧是一名身强力壮脾气暴躁的飞船大副，外形的千变万化掩饰不了内里的单调，归根到底人类的想象力要超越自己的生活环境并不是一件容易的事。《黑超特警组》（Men In Black）里隐藏在地球上的众多外星人也算形态各异，可惜他们还是人味太重，不考虑外貌因素光看言谈举止和行事风格怎么都像是地球人。不少科幻作品索性表面工作都懒得做，所有外星生物全是盗版地球人，双手双足直立行走，张口闭口总是人类社会那一套规则。大多数通俗科幻作品总是沉溺于歇斯底里的星际战争，看看《毁灭公爵3D》里的那些猪头牛面的外星坏蛋，我们可能会认为自己来到了漫画世界，电影《独立日》（Independence Day）里外星人的智商令人担忧，潜入英雄发送的计算机病毒轻松摧毁了他们的高科技飞船，我们甚至想不出主角到底用什么方法把病毒从自己的笔记本电脑传入外星飞船的控制系统中。

个性角色

动辄以数万艘星舰攻击地球的外星人入侵事件太俗套，采用这种设定的《毁灭公爵3D》和《雷神之锤》只是为了给玩家提供一个扫射的合理借口。20世纪福克斯公司的电影系列《异形》（Alien）好歹让我们看到了一种不太一样的外星生物，这种拖着长尾巴拥有流线形颅骨的凶残捕猎者热衷于追杀人类并在受害者尸体上产下后代。这种事情虽然让我们惊恐，但与那些只会泡吧凑热闹的外星闲汉相比，它留给观众的印象肯定更深刻，因此以这种异形怪物为敌人的射击游

戏大量涌现也就不奇怪了。与外星生物的生死搏杀通常反映出人类对地外文明的恐惧，在人类尚无力向外部空间拓展的前提下，能先一步接近地球的外星生物肯定拥有比地球更先进的文明，两种不同级别的文明之间并不一定只有战争关系。比如史蒂文·斯皮尔伯格1982年拍摄的科幻电影《E.T.》就讲述了一位迷路外星人与人类小男孩的友情故事，细颈大眼身材矮小的外星人宛如一位纯朴的外乡人，他既不是来征服地球的宇宙战争狂人，也不是代表银河系联邦来邀请人类加盟的特使，只是路过看看而已，可爱的E.T.属于人畜无害的宇宙友好人士。科幻电影《异星情缘》（Enemy Mine，也译作《第五惑星》）讲述了一个更为感人的外星人故事，未来世界地球与德莱克人爆发星际战争，一名人类飞行员和一名德莱克飞行员在战斗中同时坠落于某个荒凉星球，两位仇敌开始想尽办法要干掉对方，后来却在险恶环境中为求生存不得不互相帮助，友谊终于取代了仇恨。以单体分裂方式繁殖后代的德莱克人临终前将自己的孩子托付给人类飞行员，最后人类飞行员只身带着孩子前往德莱克族母星履行每个德莱克人必经的归宗大典，两个种族之间的和平曙光悄然升起。这部电影中的德莱克人虽然外形丑陋近似蜥蜴，但他们体现出的人性化特征远比那些仅仅外表似人的外星种族更多。



电影《异形》中的捕食者与它的天敌

机械文明

外星生物没有任何理由和地球人一模一样，他们的生存环境、社会结构、人际关系、生理特征都可以与人类大相径庭，突出这些方面的差异远比外貌上的哗众取宠更为重要。如《星际争霸》中三个种族的定义就非常精彩，地球人不用说了，神族是追求精神和能量的古老种族，虫族是兽性大于人性的侵略型种族，前者让我们一看就明白是高科技文明，后者让人联想到生命力顽强的蝗虫。正如氧气并非生命存在的必要条件，外星生物也不一定非得是有机生命体，纯机械智能文明同样可能存在于银河系里的某个地方，它们表现出的魅力毫不逊色于有机生物。《黑客帝国》和《终结者》里机器文明都差点灭了人类，《变形金刚》的名头想必各位也都知道，这帮来自外星球的机器人前些日子在各大影院和游戏平台上出尽风头，此外即时战略游戏《宇宙战争——地球突袭战》（Universe At War：Earth Assault）里的Novus族也是金属气息浓厚的机器人文明，《最高指挥官》（Supreme Commander）里的赛伯族是背叛地球帝国后独立的机器人王国，还有《质量效应》里的盖思机器军团同样是摆脱并击败自身创造者的纯机械文明。阿西莫夫的机器人三大定律肯定无法作用于这帮占山为王的铁脑袋瓜，但机器人文明也不是像人们认为的那样呆板僵化，离开人类就发展不下去。《质量效应》里的盖思机器军团单个个体智商确实不高，但它们以群体活动时能迅速交流信息和统一思维分析，其整体智商和谋略远胜相同数量的人类，而在人工智能学里这种量变引发质变的理论是真实存在的。

社会形态

异星文明成员的群体关系也是一个超越常规思维的科幻切入点，弗兰克·赫伯特的《沙丘》系列科幻小说从宏观世界角度全面描述了阿拉奇斯星上的沙漠游牧民族——福雷曼人，这个民族的历史背景、族群结构到生活习惯、宗教信仰，小说中都有详尽记载。福雷曼人以沙海为家，水源的稀缺使他们对水有一种宗教般的感情，恶劣的环境也造就了他们骁勇善战的性格，以沙虫牙齿制成的水晶匕首是福雷曼勇士的最高荣誉象征。福雷曼人在沙海中求生存的奋斗与保罗面临强敌环绕的复仇战争暗相呼应，对这个民族的深入刻划衬托出小说主人公保罗成就宇宙霸业的艰辛。遗憾的是所有以《沙丘》为题材的游戏都把重点放到了战斗上，福雷曼人最多只是一股友军势力而已。热衷于攻占杀伐的外星生物通常以蜂窝蚁巢型的社会形态登场，如《命令与征服3》里阴谋入侵地球的思金人，整个民族都像工蚁一样为战争而存在；持和平主义态度的外星生物多为人丁稀薄的高科技种族，如美剧《星际之门》里的诺克斯族人，能隐身又可以复活亡者，坚定的宇宙和平爱好者；还有从头到尾都很少露面甚至不露脸的神出鬼没流派，如《X档案》里那些总也查不出来的外星人，以及阿瑟·C·克拉克的科幻名作《与拉玛相会》中那艘旁若无人闯入太阳系的巨型圆柱飞船，尽管地球派遣的特遣队深入飞船内部作了大量科学调查，但最后不但没有发现任何生命迹象，甚至对这艘飞船光临太阳系的用意也没搞清楚，正当人类还在莫名其妙时，这艘神秘的飞船掠过太阳表面继续飞向太空深处。这部小说从头到尾都给予玩家无穷悬念，充分体现了大象无形大音希声的至高境界。外星人有别于人类的生殖方式在很多科幻作品里也有表现，除前面提到的德莱克人的单体分裂，还有《质量效应》里阿撒力人的精神感应繁衍方式，这个单性别的智慧种族需要与情投意合的异族生物达成精神层面上的共鸣后才能产下后代，这份天马行空的想象力真可谓神来之笔。


《质量效应》中的阿撒力族人

未来世界不止有惊世骇俗的超级武器和千姿百态的外星生物，科幻大师们的种种奇思妙想不断使我们在惊叹之余流连忘返，幻想中诞生的各种细节组成了一个又一个闻所未闻的新世界，今日看似天方夜谭的幻想可能在明天就会变成现实，儒勒·凡尔纳科幻小说中的直升机、潜艇、登月计划如今已不再是幻想。从现今的起点展望未来总有无数种可能，在通向未来的岔道中隐藏着即将成为历史的真实轨迹，我们无法准确预言这些轨迹之所在，索性不如放开思想的缰绳，让它在幻想的国度中自由飞奔。只要还有未来就会有幻想，未来世界的边界只受限于创造者的想象力，我们在梦境森林中拾起的每一片落叶都可能是未来的一部分，无所不在的未来之侧影。P

▶记者探营

2008中国游戏产业年会报道

2008年终于过去了。对于中国来说，这是充满了大事的一年。对于中国游戏行业来说，这也是不平凡的一年。除了与全国人民因为奥运和汶川地震同喜同悲之外，下半年发生的全球金融风暴，也让游戏行业开始摆脱近几年来的浮躁与狂热，审慎地审视自身。面对席卷全球，遍布全行业圈领域的经济危机，游戏行业在这一年做了什么，未来一年又能做些什么，这是每个从业者在岁末年初的时候都在仔细考虑的问题。不过无论如何，当游戏行业年会的请柬出现在每个有资格得到它的人面前时，所有的人都收拾行囊，出发了。

■本刊记者 冰河（青岛报道）

中国游戏产业年会到本届为止已经召开了5届，此次会议举办地在美丽的山东青岛，2009年1月14日上午，2008年度中国游戏产业年会在青岛市政府边上的新宜大厦隆重开幕。中国出版工作者协会主席于友先、新闻出版总署科技与数字出版司司长张毅君、青岛市副市长王修林莅临会议并讲话，中宣部出版局、中宣部政策法规研究室、国家广播电影电视总局传媒机构管理司、青岛市市南区委区政府等单位领导出席，来自包括大陆、台湾、香港等两岸三地的游戏企业、行业协会和媒体的约700名代表参加了会议。在新闻出版总署等部门的大力支持下，中国游戏产业年会作为业界的年度大型活动，受到国内外游戏企业和媒体的广泛关注。2008年度中国游戏产业年会突出“自主创新，迎接挑战，促进游戏产业科学发展”的主题，总结2008年游戏产业的发展经验，分析2009年新经济环境下的机遇与挑战，推进游戏企业自主研发，构建绿色产业环境，促进游戏产业繁荣。本次年会上还公布了由主办方中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会和IDC（国际数据公司）联合调查的《2008年度中国游戏产业调查报告摘要》。数据显示，2008年中国游戏产业发展势头继续强劲。2008年中国网络游戏市场实际销售收入为183.8亿元人民币，比2007年同比增长76.6%。预计2013年中国网络游戏市场实际销售收入将达到397.6亿元人民币，2007年到2013年的年复合增长率为16.7%。2008年我国自主研发的民族网络游戏进一步扩大竞争优势，市场实际销售收入达110.1亿元，占网络游戏市场实际销售收入总规模的59.9%，比2007年增长了60.0%。2008年网络游戏带动相关行业增加收入的作用非常突出。《2008年度中国游戏产业调查报告摘要》数据显示，2008年，电信业务受网络游戏带动产生的直接收入达312.8亿元人民币，比2007年增长了20%；IT行业由此产生的直接收入达112.4亿元人民币，比2007年增长了15.0%；出版和媒体行业（主要是相关的杂志和书籍）产生的直接收入达53.2亿元人民币，比2007年增长了25%。

张毅君司长在发言中指出，在政府和网游企业的共同努力下，我国网络游戏产业发展规模和国际影响力都在持续扩大，产业发展环境和企业社会形象也在不断改善，呈现出良好的发展态势。主要体现在：中国网络游戏产业持续高速发展、国产原创网络游戏“走出去”成绩斐然、国产原创力量进一步增强、游戏产业发展环境进一步优化、广大游戏企业社会责任意识普遍增强，以及网络游戏防沉迷系统工作实施顺利。张司长指出，当前要正确分析形势，建立游戏产业繁荣发展的坚定信心。

此外，在发言中张毅君司长还表示，2008年7月，国务院印发了政府机构新的三定方案，再次明确了总署的有关管理责任。为全面准确落实国务院三定方案明确赋予的职能，需要切实做好网络游戏出版前置审批工作、加强网络游戏引进的管理工作、加强网络游戏内容运营过程的动态监管、加大打击“私服”“外挂”的力度，并继续做好网络游戏防沉迷实施工作，贯彻科学理念，推动网络游戏产业又好又快发展。张毅君司长指出，科学发展观的第一要义是发展，政府部门所有管理措施的落脚点和终极目标都是为了推动产业健康有序发展。在2009年推动发展、促进繁荣方面，需要继续做好国产民族产品原创能力提升工作、继续实施“走出去”战略、重点搭建好五大标志性平台。其中，五大标志性平台分别是：一是做好重大网络出版工程的组织实施工作；二是继续办好ChinaJoy展会活动；三是做好第二届世界游戏开发者大会筹备工作；四是继续做好中国游戏产业调查和产业报告工作；五是继续办好一年一度的中国游戏产业年会。

在大会随后的主题演讲中，腾讯、九城、巨人、网易、金山、完美时空、网龙、盛大等游戏企业的高层也发表了各自的精彩演讲。首先上台的是腾讯总裁刘炽平。作为在香港上市的企业，刘炽平的发言充满了职业经理人的简洁严谨。他首先表示中国网游行业发展10年以来，已经形成了完整的产业链，创造了巨大的经济价值。但其内在价值在资本市场上还没得到足够的承认，所有企业的市盈率都偏低。而且中国网游行业本身还有许多潜力未被挖掘，产业也迫切需要升级，包括游戏性的提升、行业的自我维护和健康发展、行业自身责任感的提高、游戏安全的保护等。腾讯在过去一年获得一定成绩的经验是在于搭建了一个游戏互动平台，同时完善了自己的产品线，以推出精品游戏为目标和重点。因此在竞争中显得比较突出。在2009年腾讯将继续两大战略：平台战略与精品战略。希望与更多业界人士、开发团队，进行更开放性的合作。

上海盛大网络上台发言的是总裁谭群钊。他表示，经历了10年的残酷竞争，盛大依旧挺立在中国网游行业的前列，这除了早年的积累之外，更多的是对自身和



众人瞩目的戒网瘾专家陶然主任（左一）参加了“绿色产业论坛”，半小时后，他中途离开，扔下一屋子人瞠目结舌

产品的不断检讨、改进和创新。有创意就没有所谓的产品生命周期，有创意就没有所谓的经济周期，而创意本身是不会被垄断的。同时盛大也在学会开放与合作，盛大从2007年开始提出“开放”策略，提供资金与资源开放给创业团队，帮助其发展。2007年的三大计划已经合并成“18基金”，目前实际支出3亿元，团队30个。而盛大与金山的合作是突破企业的束缚，是相互信任的表现，也是“开放”策略的体现之一，“合作开发”是形势也是趋势。在盛大眼里，如今的中国市场没有竞争对手，只有合作伙伴。这句话充分表现了盛大如今的豪气和信心，引来现场一片热烈的掌声。

另一个中国游戏行业“带头大哥”巨人公司也表现了与盛大相仿的开放和宽容，上台发言的总裁刘伟女士先点明了如今中国游戏行业正处在一个关键的十字路口，当经济大环境高呼“共同取暖度过寒冬”的时候，网络游戏行业截然不同，整个行业有喜人的增长，是个火热的产业，如何保持可持续发展与增长是个问题。在经历了3年的高速增长之后，巨人公司也明白仅仅靠少数企业，是不能推动整个行业的高速发展的。必须开放合作，带动更多的中小企业和团队，增强整个行业的综合实力，网游行业才能获得与其经济价值相符合的社会地位。因此巨人公司在年会召开之前，巨人网络董事长兼CEO史玉柱在上海宣布，将推出名为“赢在巨人”的网游创业平台合作计划，以助年轻创业力量成长并发展。该创业平台旨在帮助那些创意丰富、才华出众，但尚不具备独立创业条件的年轻创业者们。创业者既可带领完整的团队进入，也可只具备某方面专长。“赢在巨人”更在乎人的因素，只要具备项目管理、策划、程序设计等任何一方面特长，加入计划后可以双向选择合适项目，充分发挥所长。创意产业的核心竞争力是人，“赢在巨人”是吸引创意人才的长期战略，“希望它成为‘助推器’，帮助创业者和公司实现双赢”。简而言之，这是“中国网游行业的天使投资”。刘伟表示，作为一家自主研发型公司，希望找到一种机制汇聚和激发创新资源。“赢在巨人”计划就是打消创业者所有顾虑，让他们安安心心发挥创新才能，并通过创新成果共享的利益纽带，把创业者和公司的优势资源整合起来。

一派休闲风格上台的金山公司总裁求伯君一开口就让现场所有人热烈鼓掌。“21世纪最珍贵的是什么，和谐。所以今天我们想来谈谈合作。”求伯君此言的背景，是在年会之前金山刚刚宣布与盛大合作，将旗下《剑侠世界》和《剑侠情缘》与盛大共同运营。对于金山这样长期扛着“自力更生”旗帜的企业来说，这种转变殊为不易。求伯君表示，以前总觉得，想把竞争对手都灭掉，要赢。后来，发现谁都没灭掉谁，大家虽然是竞争对手，但也有合作共存的方面。而且，即使谁把谁灭掉了，但对中国游戏行业来说未必是好事，一棵大树，撑不起一片森林。所以在与盛大接触后，金山发现双方存在很好的合作基础。盛大在运营方面有很好的经验，而金山在自主研发方面一直是强项，合作基础就是优势的互补，于是决定联合运营。金山公司现在是一个开放的心态，跟任何企业都愿意合作。一旦心态变了，就骤然发现走到哪里都是朋友，世界都宽大了很多。

相对于前面几位老总充满和谐气氛的发言，网易公司总裁丁磊上台的发言特立独行。他没有谈什么合作或者和谐，而是将矛头直接对准了如今中国游戏行业的一些乱象，从产品到运营充斥着太多的浑水摸鱼者。“我们不要光看到产业规模增大、经济收益增长了，就觉得一切都好。产品和服务的品质才是一个行业安身立命的根本。不做好这个根本，再如何说漂亮话都只是吹牛。一旦牛皮吹破，遭殃的不仅仅是一个企业，整个行业都会被殃及。中国乳品行业从前几年风光不风光？那么多巨头，那么高的盈利，那么多充满公益爱心的宣言。可是三聚氰胺事件一曝光，一切都成了笑话！整个行业遭受毁灭性打击，那么多牛奶都要倒掉，好的牛奶也没人买，更别说那些遭受毒害的孩子所受到的痛苦。所以我们也要引以为鉴，先做好该做的事情，再到台上来说漂亮话。”丁磊的发言引起全场长时间热烈的掌声，虽然他如今胖了许多，但他的话锋依旧如从前一般犀利。



游戏新业态论坛因为网页游戏的迅速崛起而倍受瞩目



丁磊在台上台下的发言都不愧“丁大炮”之名

年会议程中另一个引人关注的热点是14日下午在4个会议室同时召开的分论坛：民族游戏原创论坛、游戏产业合作论坛、绿色产业环境论坛、游戏新业态论坛。其中绿色产业环境论坛因为其对于“防沉迷和网瘾治疗”，以及“虚拟物品和货币的交易监管”议题而让本刊记者尤为关注。毕竟这两个议题相对其他论坛的议题来说，更少了几分专业色彩，而更贴近大众利益。这个论坛的主持人是行业内著名人士梁华栋，参会嘉宾包括中国青少年网络协会项目部主任邵德海、游戏工委秘书长刘杰华、暴雨娱乐总裁朱威廉、蓝港在线副总裁王磊等，焦点人物是北京军区总医院网瘾治疗中心主任陶然。台下人等都希望听听陶主任对于“网瘾和精神病”的问题与业内人士如何进行交流，不过陶主任显得很腼腆。在简要介绍了网瘾诊断标准和一些医学分析之后，就静听发言，而邵德海、朱威廉、王磊等人则分别从社会、教育、经济等角度，阐释了网瘾的综合成因，以及一些管理办法。遗憾的是论坛仅仅持续半小时之后，陶主任就以有事为由，提前离去，让台上众人失去了医学专家的专业见解，让众人大呼不过瘾。随后对“虚拟物品和货币的交易监管”问题，台上台下众人也展开了热烈讨论。

年会的第二天上午，中国游戏产业高峰对话在府新大厦会议中心举行。新闻出版总署科技与数字出版司副司长寇晓伟、腾讯刘炽平、九城陈晓薇、完美时空池宇峰、金山求伯君、智冠王俊博、巨人网络刘伟、盛大李瑜、联众伍国樑出席了高峰对话。在长达3小时的对话中，各个领导和老总就“最关注、最担心、最佩服、最想做”等诸多话题进行了家常式的探讨。不过大家保持了相同的基调，就是如今的中国游戏行业，正面临着巨大的考验。如何化困难为机遇，关键在于整个行业的合作和团结，只有“抱团”，中国游戏行业才能具备越来越强的竞争力。

天下大势，分久必合，合久必分。也许，是到了合的时候了。

▶快言快语

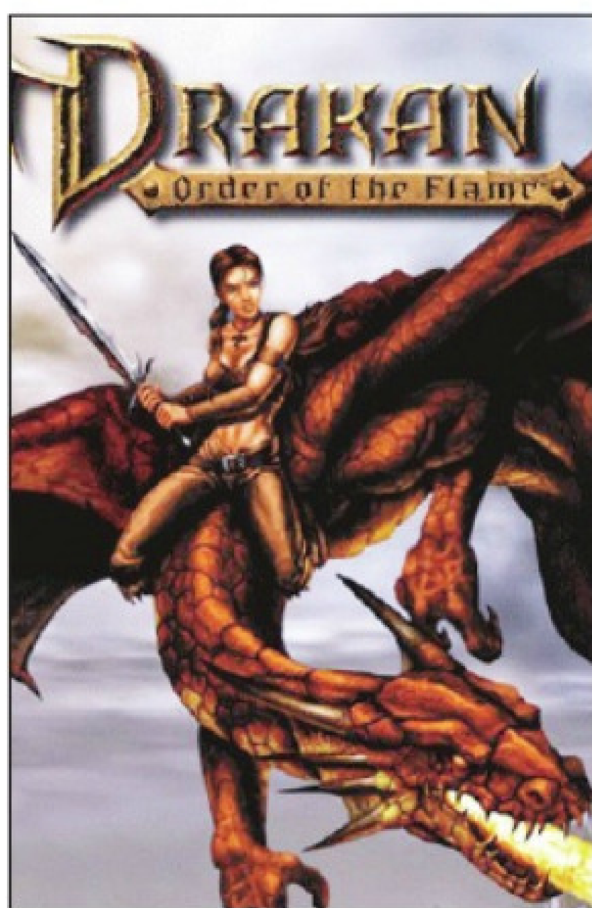
网络游戏中的神怪乱谈

因为对一些自然现象无法解释，并且出于对祖先的怀念和对自然的敬畏，古人们总是会浪漫地幻想一些保护神，这些保护神经过战争、历史、政治的粹炼，按地域的划分，形成了不同地域独有的文化，产生了大量优美的神话故事，这些故事在某种程度上，表现了人们对于认识自然、支配自然的渴望与向往，这些文化也慢慢深入到人们的日常生活中。

我国的文化源远流长、唯美浪漫，例如我国瑞兽的传说就表现了祖先对于风调雨顺、五谷丰登美好生活的向往。网络游戏作为一个文化的载体，自然也会出现很多相关的内容，不少瑞兽“投身”到网游中，在新春之际为中国玩家带来新一年的吉祥、如意、欢乐。

■安徽 牙牙

中国龙



游戏中的龙女图

说到瑞兽，相信摆在第一位置的一定是中国龙。龙的起源大抵源自部落氏族时代，各氏族都有自己的信仰与图腾，当战争在这些氏族中爆发时，随着氏族的合并，各氏族的文化开始互相渗透，于是这样一个有着蛇身、逆鳞、猪鼻、鹿角、龙爪、龟眼等一系列鲜明动物特征的奇特生物就诞生了。既然是集合了所有动物的优点，龙自然是超越这些动物本身的，龙可以腾云驾雾、兴风布雨、化为人形，可谓是万兽之首的灵物。随着数千年文化的凝聚、积淀，中国龙更是成为中国、中华民族的象征，对每一个炎黄子孙来说，龙的形象是一种符号、一种思想、一种血肉相连的情感。

目前为止我们所能找到的最早的“龙”是辽宁阜新查海原始村落遗址出土的“龙形堆塑”，距今约8000年。整条龙由大小均等的红褐色石块堆塑而成。龙全长近20米，宽近两米。类似的还有1987年河南濮阳西水坡发掘出的白色蚌壳摆塑而成的“龙”图案。龙形的各种纹饰、画像砖也不鲜见，红山文化中最著名的C型古朴玉龙，也表示了早在5000年前人们已经对龙产生了朴素的崇拜。我国古代帝王多以龙自称，当然我们要抛弃这些封建思想来看问题，但这些文化为我们留下了龙座、龙袍、龙壁等璀璨的龙文化。谈到皇帝时常用的一个词是：陛下，很多解释说陛是龙之一子，是镶嵌在皇帝宫殿顶上的装饰龙，陛之下自然是皇帝老儿；也有一种说法称陛下是台阶下侍者的说法，因为不能直呼皇帝的原因，笔者倾向于前者的说法。


《仙剑奇侠传》中古之巴国副本中的Boss：巴，一条帅气的双头龙


红山文化中的C型龙玉佩


光绪红彩双龙碟


雕塑中的中国龙


清代乾隆红海水云龙纹扁壶市价700万


双龙璧

谈到时下的网游，中国龙的出场倒不如西方龙的频率多，很大的一个原因笔者个人认为是中国龙是绝对吉祥的象征，并非是什么邪恶的怪兽。而西方龙则相反，西方龙所到之处干的事总是很


书法作品

蜷踞：掠个公主，敛个财宝，到处喷火杀人，然后等着被一个勇士屠戮，最让笔者想不明白的事，为什么西方龙巨大的身体非要加一双燕巴虎的翅膀才可以飞翔呢？西方朋友们的想象力也有点太拘谨了，哪像中国龙这么潇洒的来去自如。网游中，中国龙多半属水性攻击，而西方龙则是以火性为主，例如《梦幻西游》中的龙宠就是一个例子。而《仙剑奇侠传OL》游戏副本中的Boss巴俨然就是一条帅气的双头龙，从造型上与红山龙类似。中国龙也因为神通广大而经常变化人形，所以网游中多见以龙王、龙女形象设计的NPC，都是俊男美女的典范。总之一句话，无论在哪儿，中国龙都是吉祥、美好的象征。

凤凰


《魔兽世界》中的凤凰NPC


《三国征战》中华丽的火凤凰演绎出华丽的兵法

“天命玄鸟，降而生商”“非梧桐不栖，非竹实不食，非醴泉不饮”这类与凤凰有关的句子每个中国人都可以背上几句。凤凰这种美丽的神鸟同样是作为祥瑞的象征，《山海经·南山经》中说丹穴之山“有鸟焉，其状如鸡，五采而文，名曰凤凰……自歌自舞，见则天下安宁。”西周晚期的《诗经·大雅·卷阿》也有句曰：“凤皇于飞，亦傅于天……凤凰鸣矣，于彼高岗。”所以西周的文化中对于凤凰是极力歌颂的。凤凰原型的来源说法很多，有说是孔雀，有说是山鸡，还有说是大鹏金翅鸟，笔者以为孔雀的说法比较靠谱。有传说凤凰有5种品种：按赤、青、白、黄、紫五色分别定义为：凤、凰、鸾、丹、朱等种类，例如《镜花缘》中，凤凰为东方神鸟，而青鸾为西方神鸟，《封神榜》也多见青鸾、紫鸾作为坐骑出场的例子。因为帝王制度的诞生，凤凰合体成为龙的附着神，代表着女性依附男性的封建观念，其实这么说也不太对，古闻凤凰者，凤为雄而凰为雌，怎么就把凤凰合成雌性种类而许配给龙了呢？从出土文物来看，有凤纹的铜镜、丝帛、画像砖的数量也极多。和龙不同的是，凤纹铜镜、凤冠霞帔、凤钗等并不被列为皇家专用的象征。只要经济允许，女子戴根凤钗是无妨的，可谁要敢弄身龙袍来穿的话，那无疑是拿自己一家老小的生命开玩笑。


CG凤凰画


百鸟朝凤拓片


凤凰图


战国时期越国贵族墓出土玉飞凤


明代秦良玉平金绣蟒凤袍

凤凰无论是作为神话中的瑞兽，还是作为网游中的NPC来说，她们都拥有两个非同寻常的属性，而且两种属性是互相配合的，第一个属性是凤凰的火属性，当然这一属性在西方文化中的凤凰NPC中更是得到极大的发扬，西方的凤凰也称不死鸟，出场之时全身燃烧、一飞冲天，算是极其华丽的NPC了。第二个属性是涅槃，也就是可以复生，郭沫若先生所书的《凤凰涅槃》中极其详细并华丽地描写了中国凤凰涅槃：“凤啄香木，一星星的火点迸飞。凰扇火星，一缕缕的香烟上腾……凤又舞，凰又唱……凤凰和鸣，我们更生了……我们生动，我们自由，我们雄浑，我们悠久。”描写的就是凤凰集香木自焚，从烈火中涅槃永生的生动场景，所以游戏中凤凰也拥有复生的属性。关于这两个属性，东、西方文化却是出奇的相同。《三国征战》《魔兽世界》中的凤凰都拥有这两个属性，相信熟悉《魔兽世界》的玩家都见识过风暴要塞1号Boss的技能，很好地诠释了凤凰的这两个属性。另外国产网游中一般关于复活的道具有很多都是以凤凰翎、凤凰泪的形态存在。

麒麟

龙头、马蹄、狮尾、麋身，全身披鳞是麒麟的外貌特点，其实麒麟名称的偏旁就昭示着这个神兽起源于鹿这个动物，但是麒麟绝不是鹿，不光因为外型，麒麟更有长寿、雷鸣、吐火的通天神通。《礼记·礼运》所谓：“麟凤龟龙，谓之四灵。”身为四灵之首的麒麟象征着希望、吉祥、和


明弘治花口麒麟大盘


版画麒麟送子图


《传奇》中道士的麒麟召唤兽


《天龙八部》中的麒麟坐骑




《诛仙》中的麒麟坐骑

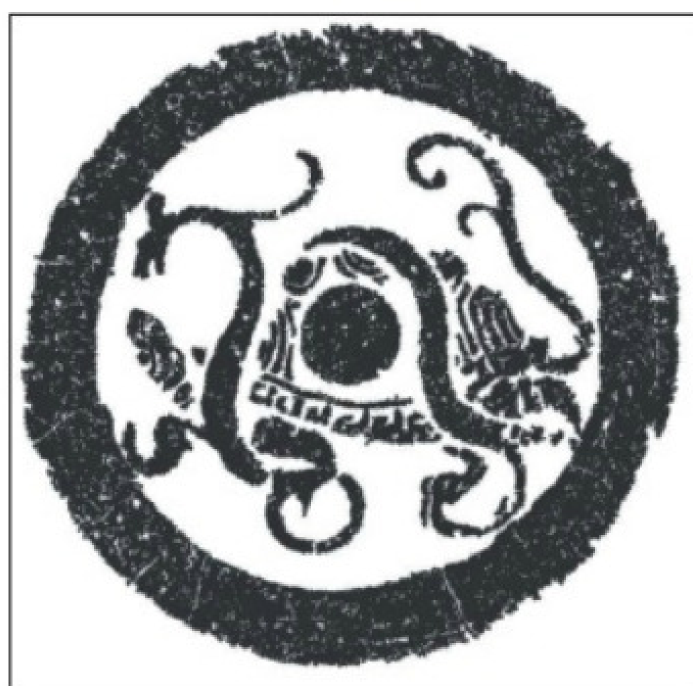
平，麒麟性格温善，是传说中最仁义的神兽。传说麒麟走动都不踩地上的蝼蚁，连生草都不踩，于是麒麟也有了飞翔的理由。传说孔子出生之前有麒麟降落到他们家的院子，并口含玉书，共三卷，后孔子生下来就天赋异秉，据说就是通读了这三卷书的缘故。诗仙有诗云：“希圣如有立，绝笔于获麟。”也说明了孔圣自麟而生、从麟而陨的人生，同时也成就了麒麟送子的神话，人们也常用“麟儿”作为对男孩的美称。麒麟如龙一般，是集合了万物之美而形成的瑞兽，是中国文化集美一体的最有力的证据，当然麒麟并不是龙，按照排位是仅次于龙的瑞兽，所以麒麟也经常作为大臣们的象征，例如清朝一品官员的补子（官服胸部装饰）上就是以麒麟作为装饰品。

如果真要考究麒麟的属性，雷、水、火、风、土、木各系均可，可谓是全属性的瑞兽了。麒麟在中国文化中多是以坐骑、召唤兽的形态存在，例如《封神榜》中闻太师就跨乘墨麒麟，所以在网游中麒麟多以坐骑的形态出现，笔者认为比较可以反映麒麟的网游是《诛仙》，这里的麒麟可以很好地反映时下国人对于麒麟的幻想。《传奇》《天龙八部》中的珍兽也有麒麟的出场，作为高阶、稀有、强大的宠物成为游戏中玩家的最好玩伴。麒麟浑身是宝贝，麒麟角、皮、毛、鳞、牙等都是游戏中的常见道具，例如《真三国无双OL》中，麒麟牙就是攻击属性极佳的武器，但是笔者总以为这样对待麒麟这样的仁兽，实在有点残忍。

玄武

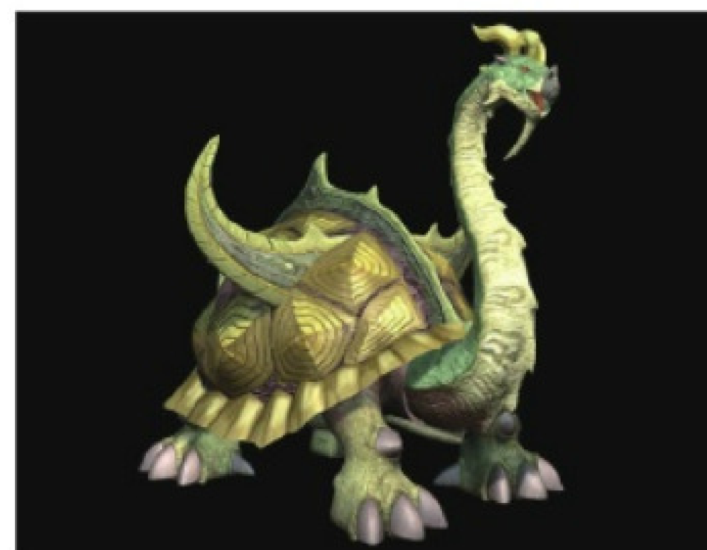
龟者玄武也，《楚辞·远游》洪兴祖补注：“说者曰：‘宣武谓龟蛇，位在北方故曰玄，身有鳞甲故曰武。’”《后汉书·王梁传》：“玄武水神之名。”李贤注：“玄武，北方之神，龟蛇合体。”瑞兽也有门类的划分，如果按天象与方位乃至四季，瑞兽又可以按青龙、白虎、朱雀、玄武来分，而玄武则是主北方的真神，真正说起来玄武其实是蛇与龟的混合体，《周易参同契》中也引诗经中的经典句，第30章君子好逑篇中记有：“关关雎鸠，在河之洲，窈窕淑女，君子好逑。雄不独处，雌不孤居。玄武龟蛇，蟠虬相扶，以明牝牡，意当相须。”也算以诗经经典独解阴阳调和之道，可谓是新鲜之极了，所以古人多有用龟壳卜卦也就不稀奇了。其实龟不光是玄武出名，龟与以上三瑞兽同称为我国的四灵瑞，传说龙之子中有一子号贔屃(音：bìxì，别号霸下)，生就龟象而长有龙首，传说此龟力大无穷，背负丛山在江海中作恶，后被大禹收复，镇于重碑之下，所以现在很多帝王陵墓的大型石碑下镇着的神龟就是此子了。龟也因为长寿而被人们推崇，成为瑞兽也是人类对于死亡的恐惧，祈求长生的原因。


古制琉璃碗中的玄武


玄武纹拓片



动漫中的玄武造型


玄武现代图

尊重国人对玄武的定义，龟在游戏中的属性则以水、土属性为主，在《生肖传说》中，我们打高阶副本，第6关中河神的守护就是防御出众的乌龟，真是皮厚难打，也是应了神话中玄武的表现。而日系游戏中的乌龟也是有此特点，例如《魔力宝贝》中的龟也是血防宠的代表，表现出龟生命力顽强的特点。

灵狐

说到灵狐很多人总是一种特别坏的印象，其实真正的九尾狐却是瑞兽的一种，《大荒东经》“有青丘之国，有狐九尾”，古人就说：“太平则出而为瑞。”特别是大禹娶涂山之女的故事，传闻大禹到治水路过涂山之时，遇见九


游戏中的狐仙图

尾灵狐狸，民间传诵："绥绥白狐，庞庞九尾。"是非常吉祥的事情，于是娶一女娇，古人传就是九尾灵狐化身的美女，所以后世狐子狐孙都称自己是涂山之后，算是攀个高枝，沾点帝王贵族血统吧。其实在汉代，九尾狐与白兔、三足金乌、玉蟾都是王母座下的瑞兽，在那时出土的文物中经常可以看见它们的身影。九尾狐由于修行千年所以形出九尾，一条尾算一百年的修为，千年灵狐的神力卓越，这一点上倒是日系漫画中把之发扬光大，例如鸣人腹中的九尾、藏马变身的妖狐都是源自于九尾狐，也将九尾狐定义为亦正亦邪的灵物。自汉代后中灵狐在国人的心理位置日渐低下，《山海经南山经》："青丘之山，有兽焉，其状如狐而九尾，其音如婴儿，能食人，食者不蛊。"到这里九尾狐已经开始吃人了。再到《封神榜》时，九尾狐已经成为女娲娘娘派到凡间蛊惑纣王的妖精而"人人喊打"了，《聊斋》时狐狸已经成为普遍的拜月笑面、吸人精魄的妖魔，即便有善良的狐仙也是凤毛麟角了。从神坛跌落到无底的深渊，灵狐真是瑞兽中最可怜的一个。

因为灵狐的没落，狐狸类的怪物在网游中普遍都是以不入流的小怪现身江湖了，甚至很多连法力都没，例如《寻仙》中的一票狐狸精类怪物，均冠以妖艳、狐媚的头衔。《诛仙》中的灵狐是作为一种坐骑出现，《仙剑奇侠传OL》中灵狐也成为玩家职业出现，而《风火之旅》中九尾灵狐完全就是以超级妖怪登场，每每看见灵狐时，笔者总是为了这个古老的瑞兽感到惋惜。


《风火之旅》中的九尾妖狐


《诛仙》中的灵狐坐骑


《仙剑奇侠传OL》中的灵狐


《仙剑奇侠传》中，灵狐已经成为一种正义、美丽的职业了

辟邪

辟邪者避邪也，是中国古代神话传说中的一种神兽，龙头、马身、麟脚，形状似狮子，毛色灰白。其实所谓的辟邪乃是貔貅中的一个分支，说到貔貅相信大家都知道，貔貅长一角称为天禄（也作天鹿），生两角谓之辟邪，貔貅作为瑞兽，是龙第九子。它的主食是人间的金银财宝，因得罪玉帝，收罚永世不能便便，所以这是一个聚财的瑞兽，钱财于它是只进不出，而且辟邪生性凶猛，可以驱妖除魔、镇宅安家，真的是最切合时下人们需要的瑞兽了。

网游中辟邪、貔貅的出场不多，并不像生活中大多数商家的柜台、香案上经常可以看见辟邪、貔貅的玉制、铜制的工艺品。在《水浒Q传》中笔者曾经见过可爱的被女性化的辟邪，到让笔者想起一些美术品上偶也有见将辟邪女性化的作品，也可以让人眼睛为之一亮。

篇幅所限，其实我国的瑞兽还有很多例如：佛经故事中的九色鹿、遨游云霄的仙鹤、幽居月宫之中的玉兔、报晓生辉的三足金乌鸟、富贵敛财的三脚金蟾等，这些华丽美好的瑞兽散落在中国文化背景的网游中。新春伊始，借这些瑞兽的强大法力，恭祝各位玩家在新的一年中：乘金龙揽凤尾跨麒麟意顺万事，比龟寿结狐缘持貔貅运达三江。P


云路万里，百邪不侵；西域来此，建旗羽林——辟邪


《诛仙》中的类辟邪兽


西汉玉制黄皮辟邪


辟邪


错金青铜辟邪炉

《战锤40000——战争黎明Ⅱ》图文专题



类型：即时战略
制作：Relic Entertainment
发行：THQ
上市日期：2009年春
推荐度：★★★★

Warhammer 40000：Dawn of War Ⅱ

“战锤40000”是欧美80年代非常流行的桌上战棋游戏，它与“龙与地下城”一样，拥有悠久的历史和大批爱好者，同时也制订了相应的游戏规则书。由著名开发商Relic Entertainment制作的《战锤40000——战争黎明》则是一款快节奏且充满暴力的即时战略游戏，随着游戏在全球的风靡，Relic Entertainment推出3部资料片之后投入了对《战锤40000——战争黎明Ⅱ》的研发工作。想知道续作有什么变化？看看下文便知道！

单人战役，玩转角色扮演

为了更好地表现快节奏和场面激烈的特点，《战锤40000——战争黎明Ⅱ》取消了单人战役的“资源采集”设定和“基地建造”设定，大家以后不必再为抢夺资源而操劳，只需控制好手中的队伍，奋勇杀敌。不过，单人战役里仅有星际战士一个可控种族，需控制一支星际陆战队跨越三大战场与其他种族对抗，期间要经历多达十场的精彩战役。至于其他种族的单人战役，恐怕要通过资料片来实现了。


控制一支精锐的星际陆战队，对抗其他三大种族



战役是可以选择的，绿色代表已完成，红色代表未完成

与以往不同的是，此次《战锤40000——战争黎明Ⅱ》在单人战役中引入了角色扮演元素，每支小队都可任命一名指挥官作为队长，通过战斗中的经验积累，这名指挥官可不断提升等级，而且能获得一些特殊技能，以及能装备更好的武器和防具。随着游戏的深入，这支星际陆战队将会逐渐变成一支装备精良、英勇善战的精锐部队。根据截图所示，每支小队的数量也有所变化，由原来的10人缩减至6人，这样可能会更考验大家的应战能力。

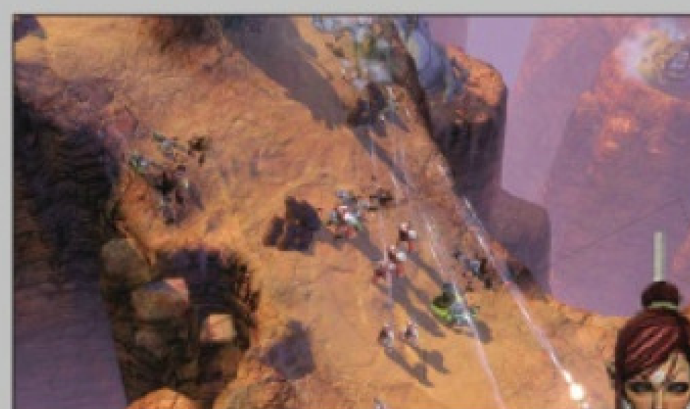


可为指挥官装备左右手武器、防具、装饰和专属道具


小队人数少了，大家要保护好自己的队员，不能轻易牺牲了

三大战场


Calderis行星


此星球战场以崎岖山区为主，悬崖峭壁，地势险要


Meridian行星


此星球战场以未来城市为主，街道巷战，结构复杂


Typhon Primaris行星


此星球战场以荒野废墟为主，遗迹风格有点玛雅文化的味道

5名指挥官

游戏里一共有5名指挥官，大家可选择其一作为小队队长，每名指挥官各有千秋，其能力还将影响整支小队的进攻方式。


Force Commander，擅长近身作战，个人能力突出，拥有威力强大的“战场咆哮”能力


Tarkus，擅长战术指挥，整支小队均为全副武装的机枪手，队形合理互补


Avitus，擅长远程作战，整支小队装备重型机枪，远程攻击威力惊人


Cyrus，擅长侦查作战，整支小队拥有电子遮罩能力，可随意隐形，雷达探测不到


Thaddeus，擅长远程突击，整支小队装备跳跃喷射器，可跳跃至敌人面前袭击

泰伦虫族，全新种族登场

一代曾推出过3部资料片，每部资料片均会增加1～2个新种族，尽管泰伦虫族一直是玩家呼声很高的一个种族，但却迟迟未能登场，主要是Relic Entertainment认为当时的引擎还无法表现泰伦虫族的“惊艳”，因此不打算在资料片中推出泰伦虫族。《战锤40000——战争黎明Ⅱ》更换引擎之后，泰伦虫族果然众望所归，作为唯一的全新种族登场亮相。与《星际争霸》的虫族一样，泰伦虫族也擅长“虫海”战术，数量惊人的根特虫、泰伦武士等小型兵种实在令人头疼。


卡尼菲克，泰伦虫族的“巨无霸”，两把巨型爪刃锋利无比，不仅能随意撕碎弱小兵种，身上还拥有自由收缩的触手，能瞬间将目标从远处拉近


泰伦虫族与“星际”虫族非常相似，都有统一的意识、庞大的数量、完美的进化方式。不过，泰伦虫族却要比“星际”虫族更有个性，他们不仅能用爪子撕碎敌人，还会使用生化枪械远程射击


在泰伦暴君的带领之下，无数泰伦虫族的虫子们蜂拥而上，如此场面让人震撼不已

除了泰伦虫族外，《战锤40000——战争黎明Ⅱ》还拥有3个种族，它们分别为星际战士、欧克蛮人和神灵族，这四大种族有幸成为续作的“首发名单”。至于其他种族，只能寄希望于资料片早点推出了，或者体验一下玩家自制的种族MOD。


欧克蛮人

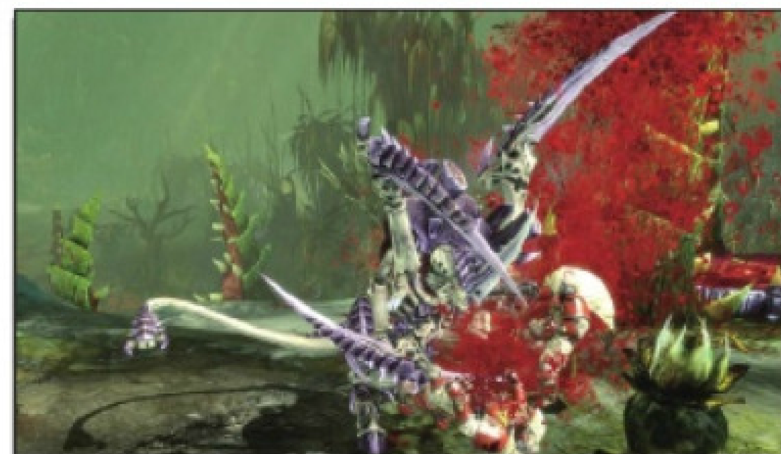

神灵族


星际战士

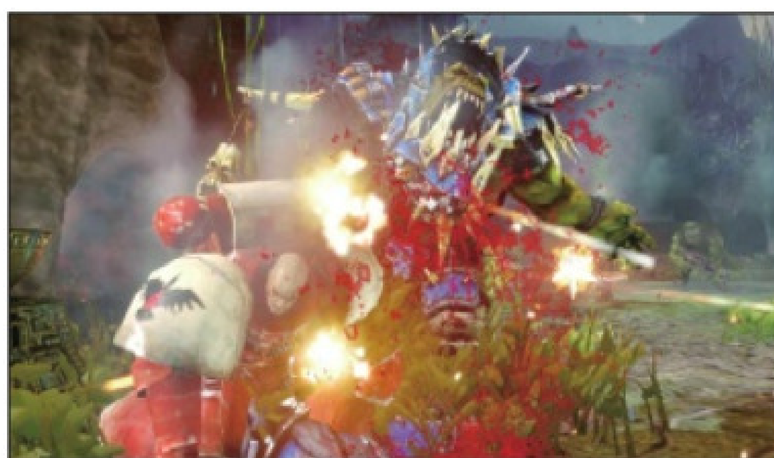


血腥震撼，演绎暴力美学

血腥场面，在动作游戏里极为常见，但在即时战略游戏里出现却是少之又少，最主要是即时战略游戏的引擎难以实现这种效果，而《战争黎明II》却将血腥震撼的“暴力美学”发挥得淋漓尽致。在战场上，肢体撕碎、鲜血四溅的场面随处可见，无论是凶残狂暴的泰伦虫族，还是文雅低调的神灵族，甚至是捍卫正义的星际战士，极为暴力的攻击方式都能让你热血沸腾！



泰伦虫族用锋利的爪刃撕碎了两名星际战士的身体



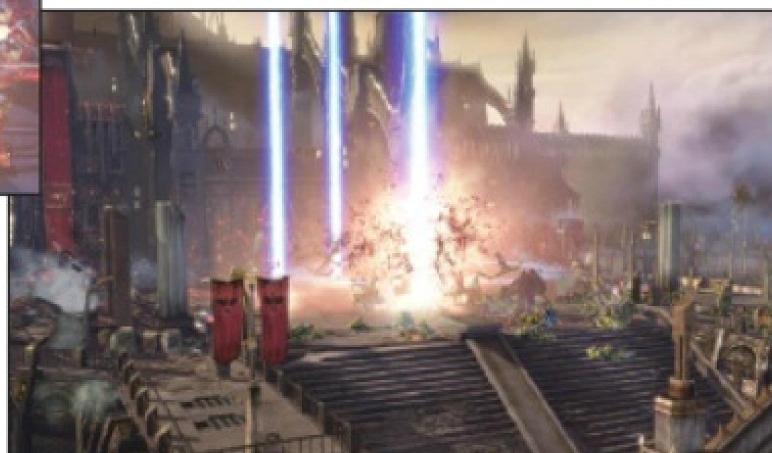
在星际战士破坏者的电锯面前，一切都不堪一击



神灵族看似文雅低调，战斗时的血腥程度却毫不逊于泰伦虫族



与《战火兄弟连》类似，可以利用周围的掩体为自己提供保护，包括沙包、水泥墙、树篱等，都可以作为敌我双方的掩体



太空轨道攻击，这种大规模的杀伤性武器无法经常使用

通过《战锤40000——战争黎明II》的试玩视频，大家能看到不少激动人心的战斗场面，例如两军对垒、惊天大爆炸等。在游戏中，所有地形都是可破坏的，因此经常能看到战场中的桥梁被炸毁或建筑瞬间被夷为平地。不仅如此，战场内还会出现很多可以燃烧的物体，如凌乱的油桶，只需一击就能让它发挥出十足的爆炸威力，周围的敌人都无法幸免。P



太空轨道攻击演示图1



太空轨道攻击演示图2



太空轨道攻击演示图3





模拟人生3



■广东无影脚

The Sims 3

类型：模拟
制作：EA Redwood Shores
发行：美国艺电
上市日期：2009年2月22日
推荐度：★★★★


自己的房屋任你布置


还原一个真实的街坊世界

自2000年首次推出以来，“模拟人生”系列就一直深受全世界玩家的喜爱，期间推出的十余款资料片都曾高居销售榜榜首位置，并创造出9800万套的惊人销量。在10周年来临之际，这棵“摇钱树”也即将推出全新的第三代作品《模拟人生3》。

完美的街坊世界

为了缔造一个真实社区，开发小组EA Redwood Shores耗费3年时间，替《模拟人生3》量身订造了一款全新的引擎，大家在游戏中不仅能看到栩栩如生的逼真效果，还能看到四季变化、微风吹拂等细节刻画。不过，新引擎带来的变化不仅仅只有画面效果的提升，无缝接技术的运用更是让一个虚拟社区变成真正的街坊世界，每次进出公园、酒馆、书店、市政厅等活动场所都无需读取场景数据，大大加快了游戏节奏。

值得一提的是，游戏里随便一个小镇都拥有接近90所房屋，每栋房屋会有一个独立的家庭，所有居民的年龄都是同步增长的，他们可以在小镇里随心所欲地走动，能够触发各种特殊事件，包括拜访新来的邻居，与朋友一起逛街，在公园结交新朋友，跟同事共聚晚餐等。在新引擎的支持下，大家还可以观察周围的邻居每天在干什么，甚至透过窗户窥视他们的一举一动。

《孢子》式的人物创建

作为2008年销量最好的游戏，《孢子》的成功之处在于拥有高度自由的生物创建工具，大家可通过创建工具随意设计出各种形态的生物。正所谓“取其精华，去其糟粕”，全新设计的《模拟人生3》也会附带类似的人物创建工具“Create a Sim”，创建人物时不必像以前那样在现有的身体部位里进行组合，而是采用更为自由的方式进行自定义，如果想拥有肥胖的身体，那只需拖动鼠标，想要有多肥就有多肥。不过，并非所有的身体部位都能自定义，它仅限于身材、手臂、腿脚等较大部位，而头发、眼睛、皮肤等较小部位则配有专门的调色板，供大家调配。

不仅如此，大家还可以为人物选择鞋子、袜子、项链、耳环等小件装饰，也可以调整面部的细节描写，包括皱纹、黑痣等，甚至可以通过改变音调来创造出成千上万的独特嗓音，实现单凭声音便能认出是谁的真实设定。

塑造逼真的人物性格

除了人物创建工具外，《模拟人生3》还拥有全新的拟真性格系统，大家可通过这个系统为人物塑造出真实的性格。在游戏里，一共拥有数十种特征，每个人物可以设定5种特征，这些特征直接影响人物的性格和行为，如果某人拥有偷窃、喜欢户外活动等特征，那大家外出慢跑时则要注意自己的钱包，防止被此人偷去。

更重要的是，特征能够改变人物在游戏里的感觉和思考，而互动行为的选项也因此变得多样化，行为选项会根据即时的情绪或人物的特征来选择性出现。此外，特征不仅可以让人物拥有确定的人生目标，比如愿意接受高等教育还是愿意结婚，还可以遗传给孩子，母亲在怀孕期间的行为也会影响到孩子将会获得的特征。

将自定义进行到底

在《模拟人生3》中，通过新颖简单的创造工具，大家能够轻松设计出各种物品，从楼板到花卉、衬衫到沙发、壁纸到窗帘，都可以随意自定外观，例如先设计颜色或花样，再应用到任何物品上。这样一来，随便一种物品都能设计出各种款式或形态，布置房屋时也会有更多的选择。正因为如此，《模拟人生3》赋予玩家充分的自由度和选择，能够一展装潢设计才能，建构出理想中的梦幻房屋或布置出美轮美奂的住所。无论你想要入住奢华豪宅、单身公寓或廉价房舍，这一切都由自己决定。P


进入公园不需要再出现读取画面了

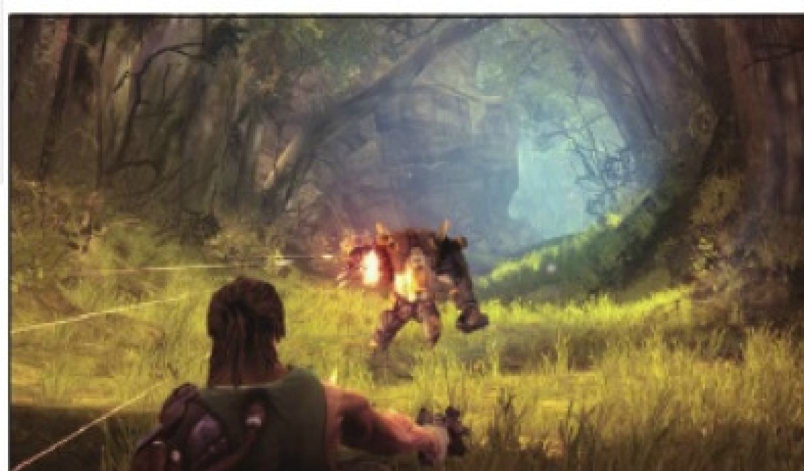
生化尖兵



■北京 卓尔

Bionic Commando

类型：动作
制作：Grin
发行：Capcom
上市日期：2009年春
推荐度：★★★★


与对方机械兵的正面交火

骨灰级玩家应该还记得红白机的《生化尖兵》，游戏主角拥有一只伸缩自如的生化手臂，能够借助手臂进行跳跃或者击退敌人。为了纪念《生化尖兵》诞生20周年，Capcom还在2008年冬季推出了横板过关的复刻版，让骨灰级玩家重新回味一次。时隔多年，这款经典游戏重获新生，将推出正统续作——次时代的《生化尖兵》。

经典游戏的回归

次时代的《生化尖兵》由Capcom与Grin联手制作，美国人的领导、日本人的创意、瑞典人的开发，三者结合或许能让经典游戏重塑辉煌。其中，瑞典制作小组Grin将负责大部分的开发工作，他们曾经开发过《幽灵行动》，拥有较为丰厚的开发经验，其巴塞罗那分部目前也正忙于电影改编游戏《通缉犯——致命武器》（Wanted：Weapons of Fate）的开发。

此次《生化尖兵》的故事发生在前作的10年之后，游戏主角斯宾塞（Spencer）正在负责TASC政府组织成员的培训活动，同时也在进行一些秘密军事行动。在一次行动中，斯宾塞遭到上司的陷害而背负了一系列莫须有的罪名，一夜之间从救国救民的超级英雄沦落为国家公敌，而且还被判处了死刑。在斯宾塞即将被行刑时，一个恐怖分子组织却突然对某城市发动恐怖袭击，并将此城市瞬间夷为废墟。出于对恐怖分子的畏惧，政府决定暂时免除斯宾塞的死刑，让其临危受命，重新担负起保国卫民的艰巨使命。

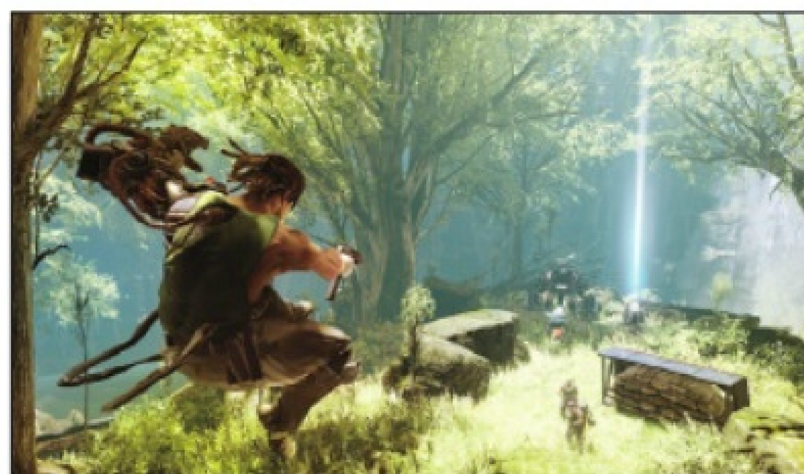
次时代的水准

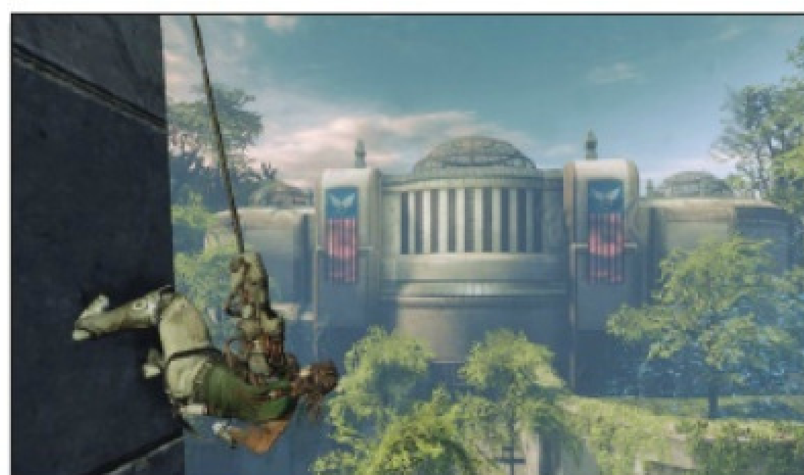
次时代的《生化尖兵》将采用Grin自行研发的“Diesel”引擎，该引擎曾应用于《幽灵行动》，获得过不少好评。通过对引擎的进一步优化之后，《生化尖兵》表现出来的画面效果相当令人满意，整体气氛类似于《战争机器》，营造出一个废墟般的世界。为了衬托被袭击后的废墟效果，制作组还在表现力方面花费了不少心思，把色彩改得较为饱满，画面略带浅蓝色，将荒凉气氛渲染得淋漓尽致。根据现有的试玩视频，大家能看到城市废墟和野外丛林这两个场景，它们表现出来的精致程度也非常令人震撼。此外，Capcom还对外声称，推迟两周发售的PC版会使用PhysX物理引擎硬件加速，同时加强了游戏的爆炸、烟雾、灰尘以及武器的效果，令PC版拥有得天独厚的画面优势。

经典战斗方式

次时代的《生化尖兵》保留了当年初代作品的不少特色，其中就包括主角斯宾塞的生化手臂，它在此次游戏中依然扮演着极为重要的地位，玩家需要利用生化手臂在各个摩天大楼之间飞檐走壁上下攀援。尽管看上去难度极大，但操作起来却非常简单，每当手臂指向可以抓住的物体表面时，十字形准星中央便会出现一个蓝色标记，这时只需要跳起使用手臂，就能轻而易举地悬挂在半空中。只要不违反物理定律或者影响关卡设计，游戏里的任何东西都可以被抓住。

在游戏中，生化手臂不仅仅是一件攀爬工具，还是一把拥有多种攻击方式的武器。例如，可以利用生化手臂抓住远处的敌人，并拖过来攻击；可以像《鬼泣》那样，把敌人扔到空中进行攻击；被敌人围住时，还可以用伸长的手臂对周围敌人进行回旋攻击，甚至可以用手臂抓起周围的物体砸向敌人，不同的情况拥有不同的攻击方式，战斗内容也因此丰富了很多。不仅如此，游戏还展现了一定的自由度，一些关卡中可以选择多种打法，高难度打法是跳到敌群中，干掉所有敌人；轻松打法是尽量避免战斗，在空中进行摆荡，依靠位置优势狙击部分敌人，然后再跳下解决剩余敌人。P


对敌人进行空中袭击


观察敌人基地

《黑道圣徒2》试玩心得


■云南 恶劣天气

Saint Rows 2

类型：动作
制作：Volition Inc
发行：THQ
系统配置要求：
操作系统：Windows XP/Vista
CPU：3.2GHz双核处理器
内存：2GB
显卡：256MB 3D显卡，要求支持Shader Model 3.0（NVIDIA GeForce 8800/ATI Radeon HD3850）
硬盘空间：8GB以上
推荐度：——

《侠盗猎车手3》确立了黑帮题材沙盘游戏的标准，包括以现实美国都市为原型的开放式环境、第三人称动作射击和驾驶要素。听起来简单，但是具备这三大元素的GTA Like跟风游戏，鲜有能够超越这部经典的作品，事实上，真正超越GTA3的，也是于今年移植到PC平台的系列正篇序作——GTA4。其根本原因在于，GTA系列并不仅仅只有追车、黑帮暴力的表象，它的实质是对美国社会原生态的还原，包括流行文化、日常生活的方方面面。这也意味着仅有表象的跟风作品永远也不可能达到GTA的高度。因此，这一类型的作品都在强化自身的个性，如《车神》（The Wheelman）突出驾驶状态下的战斗，《教父》突出经营地盘的策略扮演，《黑道圣徒》（以下简称SR）也有自己的绝活——更高的自由度、更纯粹的游戏乐趣。SR2的Xbox 360版已经在2008年末问世，其PC版也在今年年初问世。

创造属于自己的角色

自定义外貌和可改装的车辆是SR初代的一大亮点，这一特色在本作中将再次强化。玩家可以选择角色的性别，男女性别各有3种可以选择的配音。在新增的身体选项中，可以调整自己的块头、肌肉和脂肪的比例、年龄的大小、肤色。在新增的装扮菜单中，可以就表情、移动动作、战斗动作进行自定义。


使用火焰喷射器破坏居民车辆


高速刺激的水上快艇追逐战

SR2的服饰搭配系统要比GTA4更为自由：大量的服装、纹身和珠宝，都可以在游戏中自由购买和组合。服装种类包括了帽、眼镜、衬衫、裤子、袜子，并且可以选择颜色。玩家能够方便地在小屋衣橱中保存，供以后穿戴。

供主角睡觉，同时也是给玩家进行进度管理的藏身点，一直是沙盘游戏的必备之物。SR2中的藏身点可以通过购买的方式获得，它们中的绝大多数都可以根据玩家喜好来自由设计墙壁颜色、地板款式，以及各种家俱的摆放。

SR2的打斗相对前作而言，进行了较大的改变，在徒手格斗过程中如果3次快速击中对手，就可以使用特殊攻击动作。在枪战过程中，玩家可以将第三人称视角调整为更适合瞄准的越肩视角。人盾也是SR2新加入的玩法，需要指出的是，SR2在人盾状态下所使用的武器并不仅仅局限于手枪，还包括很大一部分的自动武器。


游戏的色彩相当明快，对黑帮生活的描述并不是GTA的中立态度

你不是一个人在战斗，你也不仅仅只能对自己的言行进行选择，你甚至随着剧情的发展，成为具有强大影响力的黑道老大，自定义小喽罗们的衣着和言行举止，并且影响他们的行为。

声望系统卷土重来

声望系统是SR系列同GTA系列的最大区别所在，声望相当于进行游戏流程的一种硬通货，用于解开故事中接下来的新任务。获得声望点的方式很多，如衣着打扮、改装汽车、装修房子这些行为都会提高声望点。

获得声望的最重要方式是完成游戏提供几种Activities，它们相当于分支任务。前作中共有9种Activities，包括赛车、抢夺、

护送、贩毒、刺客、保险欺诈、破坏、故意伤害等，本作中除了上述任务以外，还增加了6种新任务。

1.人群控制：玩家扮演一名社会名流、娱乐明星的保镖，你的任务是阻止那些狂热追随者靠近名人，其实现的手段并不局限于非致命性行动，你可以将粉丝们推入地铁铁轨、抛上直升机的螺旋桨……

2.搏击俱乐部：一个地下黑拳任务，玩家扮演拳手同其他对手进行生死格斗。同样没有任何规则，除了徒手格斗外，还可以找到场地中出现的任何物品作为武器打击对方。在击倒对手之后，还需要上前使用终结技去扭断他们的脖子。

3.警员：一个对美国大型纪录片《警察》的恶搞模式，玩家扮演一名假警察，身后跟随者一名摄影师。你的任务是处理各种犯罪活动，手段越出格（如用火焰喷射器烧掉一名抗议者），获得的评分也就越高。

4.直升机攻击：最“拉风”的动作场面，玩家扮演一名直升机驾驶员，阻止城市内的贩毒活动，毒贩以小艇、汽车、直升机作为交通工具，这些目标都可以成为玩家导弹打击的对象。

5.垃圾复仇者：玩家扮演一名存心同中产阶级过不去的愤怒青年，拿着市政垃圾车辆的导管对着别人的住宅喷射脏水，以造成不动产的贬值。

6.燃烧狂奔：玩家驾驶一辆四轮泥地摩托车，进行速度挑战赛，同传统的拉力游戏类似的是，路途上有几个Checkpoints，必须在规定时间内到达检查点。但是即便玩家全速前进，也很难完成这一目标，你需要在沿途大肆破坏，通过累计得到的分数来延长规定时间。具体的做法就是在高速行驶状态下“点燃”路人，引爆车辆。



就地取材的武器，使得路标都可以当作同人玩命的装备


SR2的城市以现实中芝加哥和底特律为原型


可以自定义的服饰、纹身


撞车后的物理效果非常惊人


使用直升机攻击毒贩的双翼飞机

是否值得一玩？

与GTA相比，SR的自由度更高，同时“非理性暴力”的重口味形态也更加明显。在宣传阶段，制作组就非常注重强调自身高自由度与Mini游戏众多的特色，这也说明SR系列的目标群体定位非常准确。游戏的两个主机版本发售之后，各大游戏媒体大都给予肯定的评价：《Xbox官方杂志》给予了8/10的评分，并且赞扬游戏“是一个真正的娱乐作品，没有啰嗦的剧情，只有纯粹的乐趣。”而该杂志的英国版更是给出了9分的超高评价。《电子游戏大全》杂志也给出了9分的评价，并且着重表扬了游戏的任务合作模式。网络杂志《逃避现实主义者》编辑Ben 'Yahtzee' Croshaw认为，SR2要比GTA4更加优秀，因为它“抛开了一切的真实度考量，反而让玩家在非理性的疯狂中大肆发泄对现实生活的不满。”游戏发售后两周就实现了两百万份的销量，看来市场对SR系列也是相当的认可。

SR2在商业上的成功，并不代表它对于每一名玩家而言都是合适的娱乐品。事实上，SR2推出后引起的来自社会各界的波澜，要远远超过GTA4这部话题作品。游戏中大量涉及到同警察对抗的任务，这引发了纽约警署警察联盟主席Patrick Lynch的强烈不满，他批评这款游戏“让年轻人在面对暴力行为时不感到恐惧，不受到道德上的谴责，相反以此为荣，认为屠杀警察是一种非常‘时尚’的娱乐方式。”长期反对暴力游戏的美国佛罗里达律师Jack Thompson认为SR2“是一个更加暴力化、色情化与低俗化的GTA”。游戏在日本和德国所发售的版本由于两国分级制度的限制，不得不删去了一些过于血腥的表现方式。

另外，本次的移植缺陷非常明显（PC版得分仅为6.5），具体表现在引擎执行效率的低下和AI缺陷等一系列的技术问题上。

玩还是不玩这款游戏，希望你能在读完这篇试玩报告后，作出自己的选择。


更为夸张的对地攻击任务

卡片、RTS和网游——《战争熔炉》



BattleForge

类型：卡片策略
制作：EA Phenomic
发行：美国艺电
上市日期：2009年春季
推荐度：★★★★


多阵营多兵种的混战

在没有电脑之前，魔幻游戏以卡牌纸笔的形态活跃于桌面，时至今日万智牌等传统形式的娱乐仍然拥有大量拥护者，美国艺电旗下的EA Phenomic公司想到一个绝招，把古老的卡片游戏与流行的即时战略游戏相结合，这就是新形态卡片策略游戏《战争熔炉》。这款魔幻游戏以远古泰坦巨人和天神之间的冲突为背景，神仙打仗凡人遭殃，人类为求生存只能团结起来以火、冰、自然和暗影的魔法力量对抗各种妖魔鬼怪，他们唯一的希望是一座传说中的魔法熔炉，这座熔炉能够创建一支足以击败所有敌人的强大军队，拯救世界的希望就在英雄们手中。本作中，部队、建筑、法术都从玩家收集的虚拟卡片转化而来，玩家不用修造基地或经营资源采集，只需把全部注意力放在战斗上，通过胜利获得奖励，逐渐使自己的卡片种类和数量更多，战术也更多元化。

从游戏的战斗场面来看，《战争熔炉》与那些魔幻即时战略游戏没什么区别，多样化的种族生物、恢弘的战场景观、巨大的飞龙和城堡、冷兵器与魔法交织的厮杀，但隐藏在轰轰烈烈史诗战争后面的却是虚拟卡片，这个游戏的灵魂。《战争熔炉》没有离线单机模式，玩家必须登录官方网络服务器才能游戏，独自单挑电脑或与朋友联合闯关，或者直接来个12人大会战都行。游戏中的虚拟卡片有如《暗黑破坏神》里的装备，也分普通、高级、稀有和罕见4种级别，卡片又有4种属性类别之分，正好对应火、冰、自然和暗影四大魔法属性，火类卡片多为进攻型，冰类卡片代表防御型。玩家可以用最多20张卡片组成一副套牌，每次战斗只能使用一副套牌，套牌中包含的卡片可以是不同类别，本作中预计将出现200张卡片，玩家可以通过持续收集为自己组合多副套牌。

获得新卡片有4种渠道：战场商店购买、闯关成功后的奖励、玩家之间的交换、官方服务器交易大厅拍卖。一般而言，战场商店购买的卡片属于低档大众品，通过战斗斩获的卡片档次较高，如果选择地图的难度级别越高，则奖励越好，例如独自一人打通原本为12名玩家设计的地图，这样得到的奖励会极其丰厚。大型地图的战斗通常会延续一个小时，中小地图的战斗约半小时。如果是多人合作闯关，胜利后得到的相应奖励不只一件，但所有奖品的级别不会超越关卡地图的难度范畴，合作闯关的玩家们可以按需求优先制分配奖品，也可以由系统随机分配。玩家收集到的卡片将存储在官方服务器上，下次登录后还能继续以原班阵容战斗。同一张卡片每次战斗只能使用一次，战斗结束后它们会自动充能，下一场战斗仍可继续使用。闯关胜利的奖品中有时还包含有卡片升级包，玩家可以使用它强化卡片效果，例如增加召唤部队的攻击力或生命值，有时候甚至有增添额外技能的稀有升级包。升级包不能用于玩家之间的交换，经过升级的卡片也无法交换，玩家必须将强化升级包移除后才能交换卡片。除了当面交易，玩家还可通过游戏内置的邮件系统来发送交易卡片，这与网络游戏《魔兽世界》里的情


地狱世界中的空地对抗


画面品质相当精致


多种不同风格的场景


史诗般的宏大场面


超级战场魔法将敌人炸得人仰马翻

况非常相似。

选中卡片并在战场上施放后，它们就会变为相应的部队、建筑或法术，部队和法术的出现是瞬发，建筑则需要少量修造时间。由于没有兵营和资源生产的概念，游戏中的建筑物只有军用战斗型和特技功能型两种，例如防御塔、传送塔或治疗塔。卡片的投放地点必须紧挨己方建筑或部队。玩家需先在关卡地图上夺取能量塔和纪念碑，能量塔可持续产出能量，积攒足够能量后才能施放一张卡片，而纪念碑则与四大魔法属性挂钩，攻占一座纪念碑后玩家可以选择它的魔法属性，例如选择确定为火属性，玩家才能施放手上的火属性卡片。没有占领暗影属性的纪念碑，玩家就无法施放手上的暗影属性卡片。同一关卡地图中，玩家控制的同一属性纪念碑越多，施放该属性卡片的威力就越大，夺取能量塔和纪念碑很简单，消灭附近所有的敌部队或建筑，而且己方在周围至少还有一支部队或一座建筑，点击无主的能量塔和纪念碑后花费少许能量值即可完成占领。这种占领并非永久性的，敌方部队也可通过消灭己方守军后夺回能量塔或纪念碑的控制权。

EA Phenomic曾以融合了角色扮演和即时战略的《咒语力量》系列而出名，在《战争熔炉》中可以清晰看到《咒语力量》的身影，例如体型庞大的怪兽、雄伟的城堡、绚丽的魔法等。形态各异的种族按照对应魔法属性分为火、冰、自然、暗影四大阵营，各阵营从卡片到兵种、建筑都有独特颜色，以小分队为单位的普通部队是战场上最常见的兵种，他们中既有骑兵、步兵也有弓箭手，高级卡片召唤出的魔法生物战斗力虽远胜普通部队，但也会受制于其他魔法生物。对战中数量上占优势的一方不一定就能取得胜利，借助地形优势或看准时机投放更强大的战场魔法都可能击溃强大的对手，总而言之本作的即时战略部分同样需要玩家作出准确的战术判断才能获胜，即使拥有罕见卡片也不能保证稳操胜券。

《战争熔炉》是一款兼具卡牌收集和即时战略要素的创意作品，独特的网络运作方式让它的市场前景更加宽阔，因为制作者可以通过官方服务器持续加入新的地图、种族、兵种甚至卡片，只要玩家喜欢，魔幻世界的策略战争可以永无止境。P


巨型魔法生物力敌千军

上市游戏热报

■晶合实验室 仲恩

前言： *看来这一期是益智类游戏的天下了，过多的动作射击容易让人的大脑变得过于单一，适度玩些锻炼脑筋的小游戏可以使人思维活跃，而且像《宝石迷阵2豪华版》《不列颠百科拼图》应该是办公室女郎们的最爱。*

最后生机（领袖阿尔法）
Alpha Prime

本作采用了Enforce 2绘图引擎带来以假乱真的画面效果，同时也是少数支持Ageia的PhysX物理卡的游戏。游戏由知名作家特别编写了充满悬疑的剧情，而许多符合情节的工具和技能更令游戏显得与众不同。像游戏中运用黑客技术，重新掌握狂暴化的人工智慧，远端操控机械清除道路障碍等，都会令玩家耳目一新。

制作厂商	Black Element Software
游戏发行	欢乐星空
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年1月2日



推荐度：85

宝石迷阵2豪华版
Bejeweled 2 Deluxe

这是POPCAP最经典的宝石游戏，如今出到第2代了，相对于1代而言，游戏的画面、音乐有了很大的提高，有4种游戏模式，除了过关模式、时间模式外，新增了可玩性极高的益智模式及无穷模式，当每种模式玩到一定的条件后，还会出来4个隐藏模式，挑战性极高。游戏的玩法很简单，将相邻的2个宝石交换位置，3个相同颜色的宝石就可以消除掉，消除4个宝石可获得爆炸宝石，5个可获得闪电宝石，以辅助过关。



制作厂商	Popcap Games
游戏发行	Popcap Games
游戏类型	益智
上市日期	2009年1月1日

推荐度：80

缉毒特警
N.A.R.C.

游戏是由Midway经典同名街机游戏改编的一款新作。本作最大特点就是可以使用种类丰富的药品，而这些药品可不是像我们以前玩游戏时只是用来补充能量的，它能够给使用者带来强劲的效果，游戏里把药物效果发作的时间段叫做“药发时段（Weed Time）”。在药发时段，敌人的攻击将会变慢，但主角的速度却会加快，玩家就要利用好这段时间去把各个对手逐个击倒。



制作厂商	Midway
游戏发行	Zoo Digital Publishing
游戏类型	动作
上市日期	2009年1月2日

推荐度：75

国土防卫——国家安全巡查
Homeland Defense: National Security Patrol

美国国防安全在游戏中将由你全权负责！你需要制定并实施协调一致的国防计划、查看每日简报，找出最危险的威胁，审讯被拘禁者，以发掘恐怖分子或走私者活动的关键信息。协调利用强大的技术，包括无人机、卫星侦察和远程照相机，从而证实保卫美国的安全需要采取哪些措施。



制作厂商	ValuSoft
游戏发行	ValuSoft
游戏类型	策略
上市日期	2009年1月1日

推荐度：75

宠物商店——水疗中心
Paws & CLAWS: Pampered Pets

游戏中玩家负责的是一个豪华水疗中心，会有客户将他们娇纵的宠物送来洗浴，或是为它们组建各自的主题房间，玩家需要设计醒目的着装，通过针灸和水上健身操等治疗，帮助宠物恢复最佳状态。用心对待你的客户，你将可能崛起为宠物水疗行业的新星。



制作厂商	ValuSoft
游戏发行	ValuSoft
游戏类型	模拟
上市日期	2009年1月1日

推荐度：75

巧妙挪移
Know How

这是一款同步iPhone平台的益智游戏，华容道玩法，共计344关卡，绝对挑战！游戏不支持Vista系统。

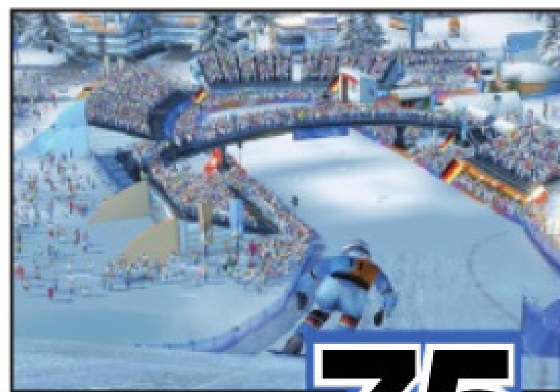


制作厂商	Bitfield
游戏发行	Bitfield
游戏类型	益智解谜
上市日期	2009年1月2日

推荐度：75

冬季运动会2009
RTL Winter Sports 2009

游戏包含了9种不同的运动，下设15小类。《冬季运动会》针对的是众多对冬季运动感兴趣的玩家，游戏允许最多4名玩家同时参与。游戏画面精致，最令人惊叹的要数该游戏对雪地场景的完美再现。

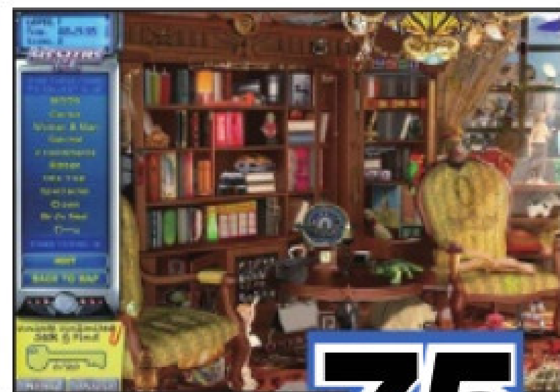


制作厂商	RTL Enterprises
游戏发行	GmbH 49Games
游戏类型	体育
上市日期	2009年1月1日

推荐度：75

神秘侦探——彩票迷踪
Mystery PI: he Lottery Ticket

在游戏中，玩家将扮演一名私家侦探，受Rose奶奶的委托，帮助她寻找遗失的价值488万元的彩票。游戏中，各种物品的设计和摆放都十分考究，场景装饰华丽，画面细腻。本作采用了基本的根据单词寻找藏在画面中物品的玩法，玩家可以轻松上手。游戏中包括提示环节，但每次使用将扣除一定分数，想获得高分还需要慎用。



制作厂商	Spintop Games
游戏发行	Spintop Games
游戏类型	冒险
上市日期	2009年1月1日

推荐度：75

不列颠百科拼图
Britannica – Puzzle Potpurri

本作包含1000多副漂亮的图片，可建立有趣又富有挑战性的拼图游戏。你可以从一系列类别的图片库中选择，也可以使用自己的图片来创建游戏，支持JPG、PNG、BMP、TGA、PCX以及更多格式图片的输入。你可以在游戏进行中，完全按照自己的喜好变动图片尺寸、样式或厚度，调整形状、风格、规模设置。



制作厂商	SelectSoft
游戏发行	Idigicon
游戏类型	益智
上市日期	2009年1月1日

推荐度：75

二战坦克：T34 vs 虎式
WWII Battle Tanks: T34 vs Tiger

游戏真实再现了1944年苏德双方在白俄罗斯的巴格拉提昂行动中的坦克大战，玩家可驾驶制作精细的T-34或虎式坦克在游戏中一决雌雄。



制作厂商	G5 Software
游戏发行	G5 Software
游戏类型	模拟
上市日期	2009年1月1日

推荐度：80



欲言与所言的失衡
——浅谈重生的《波斯王子4》

■黑龙江 爆浆元气娘

编者按：《波斯王子4——重生》是自“时之砂三部曲”终结之后，“波斯王子”系列的重开之作。本作在推出之后，玩家与专业媒体给出的评价可谓是毁誉参半。不少玩家对游戏前所未有的低难度设置十分不满，而诸多欧美的游戏媒体又对游戏中展现的良好操控性和艺术氛围赞不绝口。本期刊登的这篇评论倾向于哪种评价，大家一读便知，同时也欢迎各位来稿谈谈自己的意见。（顺便说一下，这次的波斯王子，从我个人的角度来说还是比较喜欢的……）

老实说，《波斯王子4——重生》（以下简称POP4）首发那阵，我没敢第一时间去玩。原因一是鉴于UBI近年来的表现不佳，个人始终对POP4的游戏素质持悲观态度。UBI自从前些年险些被EA收购股份，商业化的程度就开始与日俱增，代表便是旗下的蒙特利尔制作组所制作的诸多作品，不论《刺客信条》或《孤岛惊魂2》，这些游戏都是画面精致，内容空洞乏味，打骨子里散发出的强烈铜臭味扑面而来。“波斯王子”系列虽是蒙特利尔组的成名作，不过时过境迁，若是因为被新作雷个外焦里嫩而伤害对初代的感情，那实在是得不偿失；二是临近2008年末大作云集，其中既有《辐射3》这样所谓数年磨一剑的传统新作，也有延期移植，针对特定用户群体的《寂静岭5》。走马观花地一路玩下来，热闹归热闹，对游戏品质优劣与风格特性的了解就可能模糊不少。于是我先跑去A9翻了翻POP4专区的老帖，然后蹲在游侠S1之类的综合游戏论坛上，打算看看玩家们的反应如何。而当看到有玩家用“触动了心中某些东西”来形容POP4时，个人觉得是亲身体验一下的时候了。POP4的流程不长，毫无追求的新手10来个小时即可通关，爱好收集的玩家也完全可以在20小时左右找齐所有的隐藏要素。然而当笔者终于通关，看着二次出现的结尾Staff时，却总觉得有些事如鲠在喉，不吐不快，于是便有了此文。

刻意为之的尴尬

很多人以为时间是一条河流，永远朝一个方向流淌——他们都错了。我见到过时间的真面目，时间其实就像暴风中变幻莫测的海洋。请让我先介绍一下自己，我的父亲是伟大的波斯国王撒鲁曼，我是波斯的王子。请坐，耐心听我说下去，我会为你讲一个闻所未闻的故事。——————Prince



王子攀爬的身手依然利索，但公主也不逞多让

从苹果II上的始祖作开始，“波斯王子”始终便是一个剧情至上的游戏系列。没有晦涩的世界观与复杂的人物关系，童话一般的故事简单明了却又令人回味十足，这便是系列的最大特色之一。“时之砂”的故事实在是太过有名，因此无需笔者赘述，但凡是与王子共同冒险至最终的玩家，在听到王子对法拉说出那句对方曾经教给他的暗语时，想必都是会报以会心一笑的吧。在2代“武者之心”中赋予了王子受到时之砂诅咒的新概念，这个新要素下所衍生出的黑牛强制追击关卡让游戏的过程更为紧张刺



世界在光明与黑暗中转换的设计令人印象深刻



游戏中每一个关卡的场景设计都迥然不同，但又充满艺术感



4个Boss之一



本作为续集埋下伏笔的做法显得过于明显

激，但身披主角光环的王子，毫无悬念地在结尾处成功斩断了自己原有的命运与诅咒，这种完全出于意料之中的结局，无形中让2代的剧情变得平淡了许多。3代“王者之心”，谜题上的表现与1代相比在笔者看来简直是惨不忍睹，但剧本上回归时之砂的本源，1代大反派维瑟尔被彻底消灭。饱经时间与命运折磨的王子终于可以对法拉讲述起关于他自己，以及时间河流的故事，系列的剧情在折腾了一大圈后，终于又回到了它的起点。

到了4代，世界观的设定也并不复杂。在这世界中存在两位神，阿瑞曼与奥玛兹。阿瑞曼是宇宙的暗之神，奥玛兹是光之神，两人既是兄弟，也是对立者。阿瑞曼通过教唆、诱惑、威吓来拉拢意志不坚定的人类，而奥玛兹则一直不作为，甚至面对阿瑞曼的爪牙们群魔乱舞时束手无策。终于，意识到如果不采取行动自己所代表的光明就即将消失的奥玛兹，在了解阿瑞曼能力受手下分散而减弱的情况下，集中力量将阿瑞曼封印在生命之树中，并将其托与了奥拉斯人，自己则开始了星间的周游旅行。

随着时间的推移，奥拉斯的势力逐渐衰退，某一天，奥拉斯国王悲恸之王失去了他的女儿艾莉卡，于是他与阿瑞曼签订了契约，以解封世界树为代价，复活他的女儿。阿瑞曼没有撒谎，艾莉卡重新获得了生命。从死亡归来的艾莉卡立刻意识到她的父亲与黑暗之神做了什么交易，于是她决定在阿瑞曼还没有逃出来之前赶到神殿，向生命树交出自己非自然的生命，以拯救她的父亲和这个世界。在赶往神殿的路上，艾莉卡遇到了一个因为找自己驴子而迷路的冒险者（或者说应该倒过来），4代的故事就这么开始了。

实际游戏里，算上悲恸之王与暗黑之神以及其4个手下，总共有8位角色，而严格来说，除了王子与艾莉卡，其他所有人都是超级龙套，包括中年丧妻晚年丧女的悲情男悲恸之王。在简单得不能再简单的人物关系下，玩家可以将所有精力放在王子和艾莉卡身上，对他们的经历感同身受。在结尾，王子选择了与国王同样的选择，即使斩断生命树，也要保护心爱之人的生命。象征生命的光之种没入艾莉卡的身体，背后则是喷涌而出的黑暗与阿瑞曼的咆哮。

童话式的剧情好处是不需要构架复杂的世界观，人物角色关系简单，开发者可以将更多精力放在如何让剧本变得更为引人入胜方面。而相对的，童话剧情的“波斯王子”在制作续作时，不可避免地需要在原有世界观框架内加入新的设定要素，这就容易遭致部分系列老玩家的反感。“《波斯王子——时之砂》的故事已经很完美，所有续作都是狗尾续貂”，到2代《武者之心》发售时，甚至到3代《王者之心》发售后，包括笔者在内坚持这种观点的玩家并不算少数。而在意识到2代黑暗风格偏离了主题风格，3代的轮回也显然是UBI对于2代的反思与改进。4代拥有一个不错的世界观，一个不错的故事，还算饱满的角色，令人印象颇为深刻的结尾。但与时之砂相比，为续作留下伏笔的意图过于明显了。为所爱的人选择毁灭世界，依靠悲剧博得人气是很不错的做法，但是系列化的结果便是王子在之后的5代乃至6代中，又会和2代一样继续战胜命运，过程可能是曲折的，前途必定是光明的，然而悲剧也自然是廉价的。1代当时由于并没有考虑续作，因此故事自成一体，单拿出来看也没有问题，而4代在营造绝望黑暗的悲剧效果同时，却始终不忘为续作留一手。UBI的手法从商业上来说无可厚非，至于玩家来说则多少有些无奈。

模糊的王子与清晰的公主

和之前的“波斯王子三部曲”不同，新的三部曲将描述我们的主角是如何朝着王子的角色一步步迈进的。在故事的一开始，王子只是一个到处流浪的冒险者。随着三部曲剧情的展开，我们的主角将了解到什么是责任，并开始构建他自己的事业，最终从一个漂泊的冒险者变成一位王子，一位真正的波斯王子。——POP4开发者Blog

依稀记得，Gamespot对POP4的负面评价中有一条“王子看上去像个扶不起的阿斗”。倘若问到目前的4代中哪作的王子形象最为模糊，最缺乏主角号召力，笔者一定会毫不犹豫的选择4代的王子。蒙特利尔组在对王子的角色设计中，参考了“星战”中的韩梭罗、印第安纳·琼斯以及加勒比海盗的主角杰克·斯帕罗等角色。这些角色的共通之处是富于冒险精神，平时玩世不恭，认真时却能承担重任。然而POP4中的王子都没有足够承担责任的表现，角色的成长也完全没有表现出来。王子跟随女主角，自始至终都是出于好奇，以及为博得女主角的好感。而在游戏剧情中盘，王子想要打败阿瑞曼的理由纯粹只是因为看它不



公主的形象更加饱满



谈键与艾莉卡进行谈话，不同时期的对话内容也会完全不同。艾莉卡态度的转变过程与游戏进行的过程完美统一，玩家借助对话可以感受到背负世界命运的艾莉卡每次细微的情感变化，艾莉卡诸多与王子的交谈里所提及的信息看似不经意，却往往贯穿始终犹如引线，早早预示了故事的结局。整个角色因此变得丰满生动起来，蒙特利尔希望艾莉卡可以不同于传统的傲娇类公主角色（诸如“时之砂”中的法拉），而他们也确实做到了。对于POP4而言，艾莉卡的成功刻画弥补了王子角色模糊的缺憾，使得整部作品在系列中的剧情高度不逊于“时之砂”。


相比之下，王子让人感觉有些模糊，也许制作组打算在续作中进行更多的交代

爽，而即使随着剧情的推进，依然没有任何长进，实在是令人大跌眼镜。王子对女主角的感情发展也是不自然的，长时间里都只是处于打情骂俏的状态，突然因为女主的死亡而上升为忠贞不渝的爱情。过于牵强的参与行动的理由，缺乏成长、不自然的情感发展，各种因素最终导致玩家投入感大跌。加上王子的法阵移动需要女主角，掉下悬崖需要女主角，被人打倒需要女主角，没有王子女主角好像也可以解决一切，于是王子的存在感便变得越发薄弱了。按照UBI的规划，在三部曲的最终，王子或许会变得更为成熟可信，但仅从POP4代来说，王子的形象依然是模糊、缺乏信任感的。

相比之下，作为女主角的艾莉卡，则可以说是近年来UBI所塑造的最为出彩的女性角色。蒙特利尔制作组对于艾莉卡的描述是：自信、严肃、富有同情心、聪慧、机智，当她开始接受她过去的遭遇和未来的命运之后，也会表现出热情。在游戏的开始，刚刚复活后的艾莉卡脑子里只想着一件事，那就是赶在父亲之前到达生命树神殿阻止阿瑞曼的复活。在这个过程中，她不理睬父亲的呼唤，也几乎不和王子进行交流。而当她亲眼看到她父亲将生命树摧毁时，她才对她未来的命运感到恐惧和悲伤，因为此时她失去了下一步行动的目标。但是当她了解到可以通过净化土地来挽回局面时，她又重新燃起了希望，她的求生本能将恐惧暂时压抑住，使她可以集中精力完成下一步的目标。而在净化大地的过程中，艾莉卡开始逐渐接受需要她再次付出生命的命运，她与王子之间的关系开始变得越来越融洽——在已知个人命运的前提下，她最终可以与王子进行正常的交流。游戏中，玩家可以随时通过专门的交

UBI的东西，大致思路总是对的，你们不要去计较细节

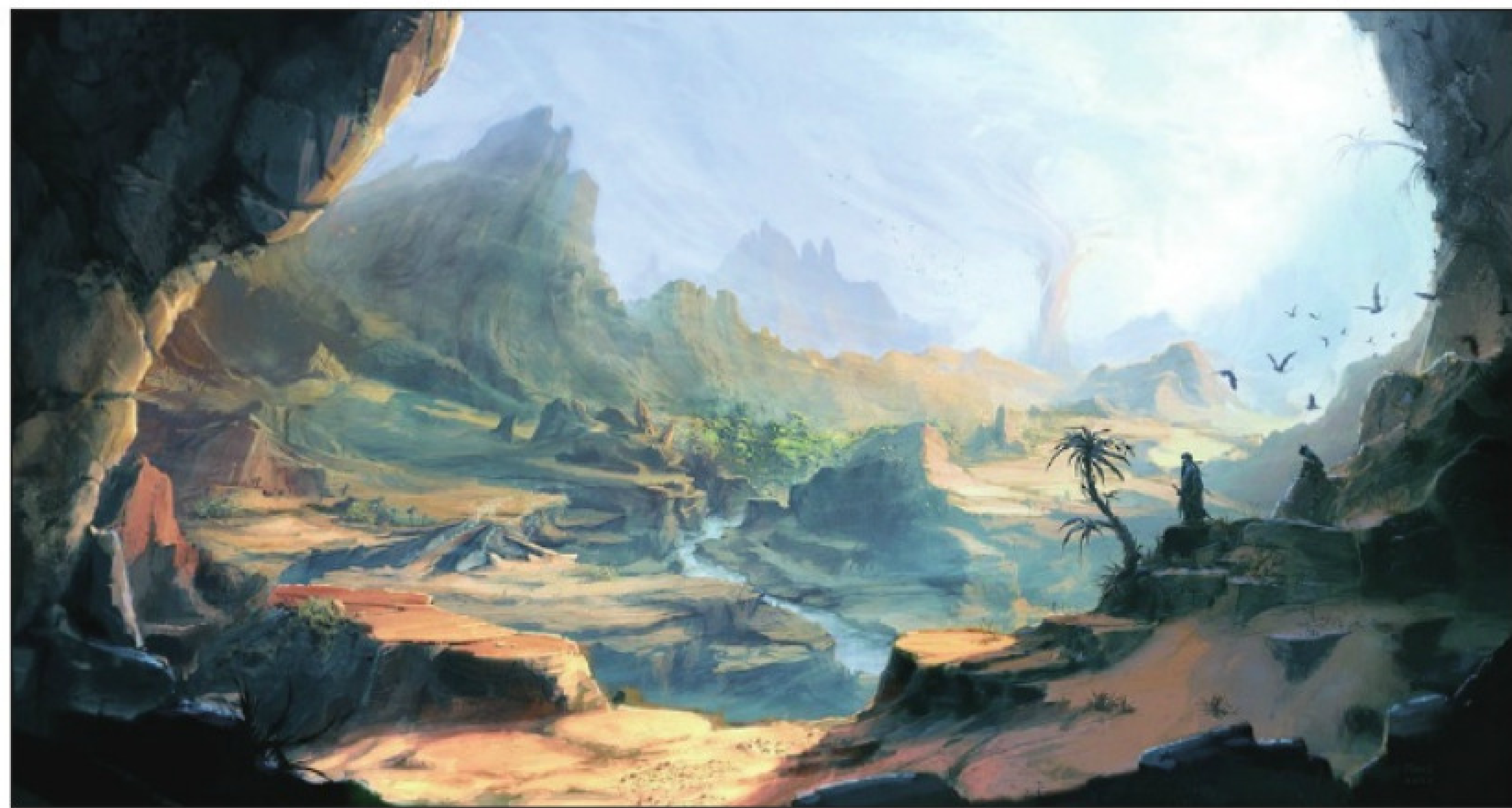
游戏的剧情水平，并不是只有一个好世界观、几个好角色就可以代表的。譬如“空之轨迹”粉丝们赞不绝口的丰富的NPC对话，翔实的文本资料体现了制作者的诚意与用心程度，但这并不能从根本上提高游戏整体的档次。游戏的剧情体验实质上与看小说看电影相同，都是一个被动欣赏的过程，制作者需要做的只是为不喜欢剧情的玩家提供按掉对话的权利。POP4的对话过于强调玩家的主动性，绝大部分对话都需要玩家自己不断按交谈键欣赏，于是有爱的玩家数十分钟停在一处按对话，粗心的玩家则可能在通关后看到他人讨论时才了解到故事细节。玩家不可能有空在战斗与攀爬过程中去按对话（实际也做不到），若想听对话，就必须寻找一处合适的平台，然后机械的重复按下交谈键的动作。对话与游戏过程完全脱节，一方面过于集中的对话难以让玩家留下深刻印象，另一方面也使游戏变得枯燥单调，王子与公主缺乏互动，加上动作部分的难度低下与BGM的稀少，让玩家很难投入进游戏中去。而在平地上按对话键，很高几率下王子会强制停下与公主谈话，这就影响了游戏过程的流畅性。

当然，POP4的缺憾并不只存在于剧情方面，游戏的动作部分问题其实更严重：缺乏死亡惩罚所导致的游戏耐玩度暴降；致敬（或者该说抄袭）《大神》与《旺达与巨像》的游戏概念；从自家的《火影忍者》照搬来的法术移动；与《刺客信条》收集旗子相比毫无改进的收集光球；表面华丽但机械重复的战斗系统；少得可怜的背景音乐……

纵观欧美各大评论网站，POP4可谓毁誉参半。不过这些已经被玩家说得够多了，也并不在本文的讨论范围。

在铜臭气息逐渐严重的新UBI旗下，蒙特利尔制作组试图向玩家们讲述一个好的故事。他们塑造了一个不错的世界，一个丰满的角色，但可能是因为公司的急功近利，也可能是因为制作组本身创意的枯竭与表达能力的限制，POP4的实际表现，即使是之于剧情部分，也实在谈不上令人满意。商业化下的UBI对作品短期效益的注重，系列作品的量产速度，都让人联想起曾经如日中天的业界巨鳄EA。然而反观现今工作室纷纷解散重组、遣散员工无数的EA，个中滋味，想必也只有老UBI时代的玩家们清楚了。P


新的波斯王子同样会有三部曲吗？



SILENT HILL HOMECOMING

Alex's ladder,《寂静岭——归乡》世界观解析（下）

■贵州 洋葱

（上篇关键字提醒：关于主角Alex、头痛与电击、事故、错觉与幻想，事实与悖论……）

母亲之死

Alex与母亲Lillian的关系是复杂的。一方面Lillian像所有正常的母亲一样，深爱自己的孩子；另一方面她深知按照牧羊人幽谷的传统，Alex总有一天会成为祭品被牺牲。Shepherd一家长期以来都在默默地为这样的结局做着准备。为了在那一天到来时不至于在情感上无法接受，她跟Alex的父亲Adam达成了默契，在情感上疏远Alex。前者把Alex当成宠物狗来抚养。而Lillian自己则把Alex视做在学校寄宿的学生。她把对Alex的感情隐藏在内心深处。表面上则对他的处境漠不关心，由此引来了Alex的怨恨。

我想提两个问题帮助大家思考：1．Lillian跟教会事务没有任何直接联系，为什么会遭到教徒的绑架？相反的作为最后一个应该被牺牲的祭品，为什么寂静岭的教徒们无视了Alex的存在，让他在这么长的时间里一直安然无恙？2．为什么要用绑在十字架上五马分尸的这样夸张而戏剧化的方式来处死Lillian？

母亲之死这个场景的主题，不是要去反映教徒有多么残暴，而在于体现了Alex最后对母亲的态度，因为最终母亲的生死恰恰是由Alex决定的。当Alex在家中发现父亲留下的信件，意识到母亲一直在对他说谎时，他与母亲愤怒对峙。此时作为Alex内心欲望的体现，教徒出现了，他们绑架了母亲以作为对她的惩罚。此后在地下监狱的十字架绞索台上，同时作为法官和刽子手，Alex对母亲进行了最后的审判。



十字架绞索刑具本身是对Lillian生活处境的隐喻。要么牺牲自己的儿子以保证小镇的传统，要么保全自己的儿子面对教会的愤怒，无论你作出什么决定，对一个母亲来说都是痛苦的事情。就像身在绞索架上的Lillian一样，无论做什么都只会带来更大的痛苦。此时如果Alex作出无罪判决，则直接杀死母亲以结束她的痛苦；如果Alex作出有罪判决，则母亲继续在痛苦中挣扎直到最后死去。此处对待母亲的态度将直接关系到结局的达成。



对待母亲的态度将直接关系到结局的达成

Joshua

要揭开围绕在Joshua身上的谜团，首先必须用推理的手段来揭开Alex自相矛盾的记忆。根据Alex本人的记忆，弟弟Joshua是在自己参军入伍之前因为一起意外事件溺水死亡的。然而溺水这个结局告诉了我们相反的事实，Alex的父亲Adam告诉我们：“Joshua从此会很安全地继承Shepherd家族。”显然死人是不具有继承家族的能力的。这里出现了明显的矛盾，而这种剧情上的矛盾要么理解为有意为之的暗示，是制作人留下的线索，要么理解为编剧的低能，我相信选择后者的人应该是少数。

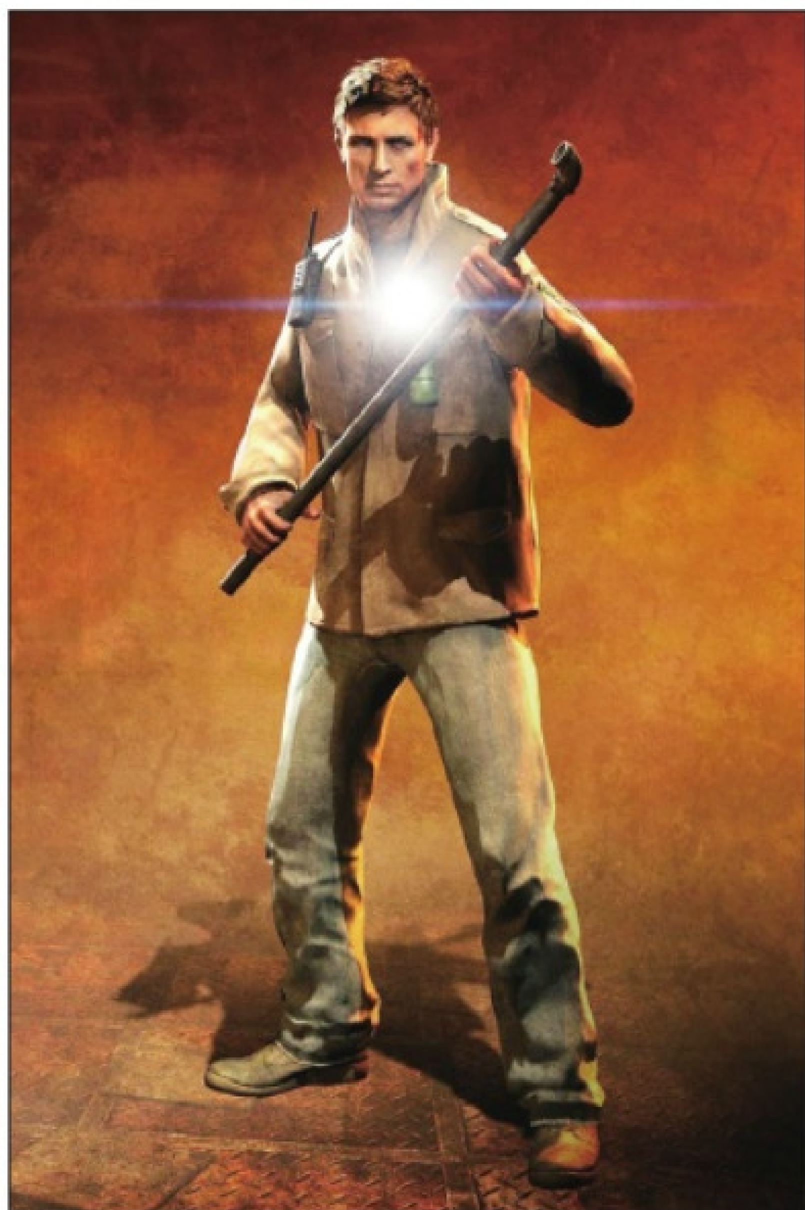
根据官方人物设定，Alex22岁、Joshua9岁。故事用相当多的笔墨表

现了Joshua跟Alex的早年生活经历，包括Alex亲手把胸灯交给Joshua，以及最后Joshua的溺水死亡。与此同时一个悖论似乎被人忽视了，Alex发生校车落水意外是在8岁，根据其父的证词：“自从那起意外事故以后你一直在精神病院。”必然的结论是事故发生后Alex在医院度过了14年的时间。这个结论同时对另一个世界观问题作出了解释，那就是无论玩家在镇上的任何地方进行调查，都会发现这样的提示：“这个地方已经废弃很久了。”类似的场景在故事中比比皆是。原因是Alex对小镇的印象一直停留在14年前事故发生时的情况，他的意识忠实体现在了他的幻想世界里。

接下来的问题是，如果Alex在8岁时发生意外，此后被父亲以精神病人的名义秘密保护在精神病院，那么在他发生落水意外这一年，他哪来的9岁大的弟弟？如果说，Joshua是Alex发生落水意外5年以后出生的，但故事中大量成年后的Alex与Joshua共同生活的场景仍然与此形成了尖锐的冲突。因为Alex的父亲Adam已经明确告诉我们：“自从当年那起意外以后，你一直都呆在精神病院。”

继承人悖论

按照四大家族长久以来的秘密约定，各个家族每隔50年的时间就必须在自己的子女中选择一人作为献给神的祭品。当Alex这一代的轮回开始时，其中的三大家族已经履行了自己的义务。Bartlett镇长的儿子Joey，Holloway家族的次女Nora，还有Fitch医生唯一的女儿Scarlet都被秘密献祭。那么，Shepherd家族被选定的祭品到底是谁？



从Alex的父亲Adam的忏悔中我们可以看到这样的自白：“为了让事情最终到来时不至于让他无法接受。”Adam选择了简单粗暴的方式来养育自己的某个儿子，很显然这个儿子是指Alex而言。换句话说，Alex应该是Shepherd家族被选定的第一祭品。这同时也符合最后在圣堂所发现的历代祭祀品名单，上面很清楚刻有Alex的名字。与之相对应的重要情节，是Adam把自己的家传戒指传给了Joshua，并且用非常严肃的口吻告诫Joshua，不能把这件事告诉任何人。同样的情节出现在了Nora之死的场景里，我们在这个情节里会发现Holloway法官把自己的家传项链传给了Nora，之后Nora被前者以仪式约定的方式亲手勒死，成为第三个祭品。换句话说，Nora继承Holloway家族项链的情节实际上对Joshua继承Shepherd家传戒指做了这样一个注脚——四大家族的继承人将成为各自家族的祭品。这样一来就出现了矛盾，Adam选择长子Alex成为祭品，但同时他把家传戒指交给了次子Joshua，这将意味着后者也成为祭品。为什么会出现这样的情况？笔者想再提一个问题，为什么在Alex家里的所有角落都无法看见任何一张Alex和家人在一起的合影，只有父母跟Joshua的照片？我们还多次看见Alex明确传达了这样的信息：“我记得很清楚拍这张照片时我在场，怎么里面看不到我自己？”



三大家族已经忠实的履行了自己的义务



为什么在Alex家里的所有角落都找不到一张他和家人在一起的合影？

真相

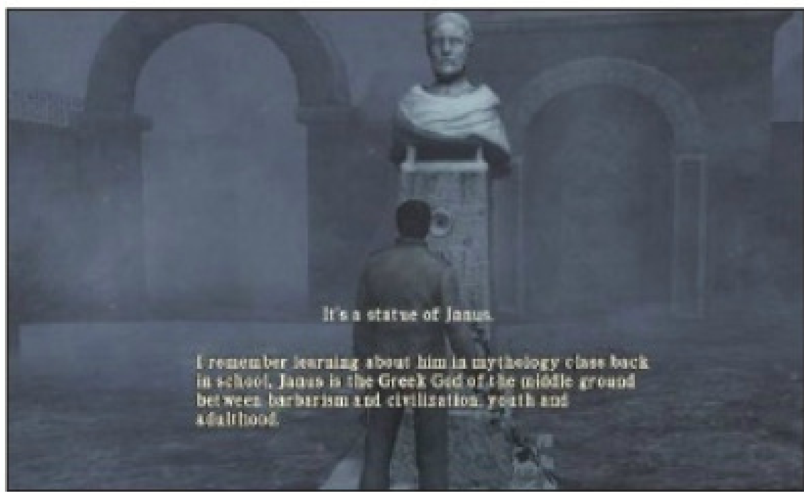
笔者给出的答案是——Joshua并不存在。我们在所有家庭合影中所看到的，被Alex认为是自己的弟弟Joshua的那个人，实际上就是他自己。Alex在8岁时发生意外，此后一直被秘密看管在精神病院，所以在他的家里不可能留下8岁以后的生活合影。脑白质切除手术给Alex留下了精神分裂和失忆的后遗症，此时Joshua的形象被赋予了生命。它的诞生一方面体现了Alex内心深处自我情感补偿的需要，因为从他出生直到发生意外被送进医院为止，他从来没有在父母身上得到过一丝的关爱。Joshua的身上寄托了他所失去的亲情，他所失去的一切，都在Joshua身上得到了补偿。在梦境的伪装下，父母对Joshua的关爱以及Alex对Joshua的寻找构成了一个逻辑上的从属关系，并指向了同一个主题，这就是Alex内心深处对家庭和亲情的欲望再现。

Joshua的形象来自校车发生意外那一刻Alex的自我认知。我们可以在许多场景中通过人物的穿着看出故事发生在秋季，然而Joshua仍然身着夏天的短装，这正是当年Alex发生意外时的季节和穿着。Joshua崇拜作为军人的父亲，酷爱军事玩具和军事游戏，房间里贴着美国军队的海报，这一切都是Alex自己对父亲秘密情感的再现。在表面上的憎恶之外，Alex私下崇拜作为军人的父亲，这一点从他即使在医院里仍然身着父亲的旧军装和士兵铭牌，以及幻想自己的军人身份中已经得到了充分的体现

因为简单的事实是Alex不可能有8岁以后的正常家庭生活经历，所以必然的结论是故事中所有与Joshua有关的场景都经过了意识的伪装。Alex跟Joshua之间的关系实际上体现了Alex身上两种人格的对立：一个一心想成为父母眼里的乖宝宝，得到父母的关爱，循规蹈矩；另一个则在沉默中承受父母的长期漠视，直到最后幻想了自己入伍参军的一幕来作为对家庭的逃避。

Janus之喻，儿童与青年的对立

这是在寂静岭监狱外一个废园子里出现的一道谜题。在实际的游戏过



在寂静岭监狱外一个废园子里出现的一道谜题

程中，玩家需要找到两块宝石，石榴石和绿松石，分别代表了1月和12月（Joshua和Alex），然后放入Janus雕像分别标记着“Old”和“New”的两块石槽里。我估计很少有人会去注意谜题本身的含义，然而这里却隐含了故事最为重要的一个主题，这就是Alex从儿童到青年的成长。

Janus是罗马和希腊神话中的门神，他象征着野蛮与文明之间的转变，也象征着人由儿童到青年的转化。在最早的希腊神话中，Janus的外形是一个两首双面神，一面光滑无须，象征了儿童的稚嫩和童真；另一面则留有胡须，手中握着通向未来的钥匙，象征了从童年到青年的成熟。作为一个被严密看管的精神病人，Alex在生理上完成了从儿童到青年的转变。然而他的人生经历，自我认知都在8岁发生落水意外那一刻被永远定格了。14年秘密看管的地下生活对他造成了身心的巨大伤害，同时因为脑白质切除手术所导致的失忆和精神分裂，Alex的精神世界始终处于失衡和混乱状态。表面上看，Alex是一个22岁的退伍士兵，而实际上他仍然是那个虽然被父母所疏远，却仍然在私底下崇拜着父亲军人身份的8岁儿童，军人身份的假想只是Alex自欺欺人的伪装。

当Alex最终从长年的休克中苏醒时，他用来自我欺骗的军人自我同14年前发生意外时的真实自我产生了尖锐的对立。两者冲突的结果，是后者被排斥出体外，这就是Joshua。在故事的开始，当Alex从噩梦中苏醒，发现门外奇怪的铁栅栏背后Joshua正跪在地上画画，就是这一过程的最好写照。在每一个与Joshua有关的场景，都会发现这些画风幼稚的儿童绘画。表面上看起来绘画的内容杂乱无章，从家人到儿童的噩梦等不一而足，然而它们都指向了一个共同的主题，这就是对家庭的依恋和对亲情的渴望。Joshua对这些画像近乎病态式的喜好实际上体现了Alex的内心深处回归童年角色的心理需要，然而它们却一再被Alex的军人自我所排斥，所以尽管表面上看起来Alex一直在寻找Joshua，然而他却始终无法真正接近近在咫尺的Joshua。表面看起来，Alex似乎很关心Joshua的安危，而实际上如果玩家稍微留意一下故事情节就能发现，这两者之间实际上是一种对立的矛盾关系，Alex无时不在嘲弄Joshua身上的不成熟和孩子气，而Joshua则始终坚持自己对家族有着特别的意义。

寻找Joshua是故事的主线，也是Alex真正在心理上从儿童走向青年的过程。我们可以把SHH的故事简化为4个Boss之间的战斗，而包括Joshua在内的这四个家族祭祀品都是Alex命运的投射，它们与各自的家庭之间也有着相同的纠葛。摆在Alex面前的选择是简单的，要么接受自己家族的宿命，成为教会的牺牲品；要么反抗命运加在自己身上的不公，继续自己的人生。实际上如果玩家足够细心，是不难发现最终Joshua变成的机械蜘蛛同Alex之间的联系。它来自儿时Alex的军事游戏，同时机械蜘蛛的四肢也混杂了作为Alex医院记忆之一的手术台的特征。


机械蜘蛛的四肢也混杂了作为Alex医院记忆之一的手术台的特征

两种人格之间的对立在Joshua之死的场景达到了顶点。Alex把Joshua看成是“什么事都做不好的小孩子，父亲眼里的乖宝宝”；而Joshua则坚持认为父亲传给自己家传戒指（意味着Alex将被牺牲）是有意义的，家族的利益大于一切，两人发生争执，家传戒指落水，Joshua死亡。换句话说，Alex否定了Joshua的人格，也否定了自己作为家族祭品的命运。由此才有了其父Adam的那句台词：“我选择了你，你却把什么都毁了。”（根据Lilian在旅馆处的回忆，戒指落水这一幕的生活原型很有可能来自后者，她出于保护Alex的动机遗弃了Shepherd家的家传戒指。）我们说Joshua溺水死亡的一幕象征意义远大于其字面上的含义，因为在溺水结局里Alex的父亲Adam告诉我们，Joshua并没有死。

有关Joshua的疑问

因为在很多玩家看来在游戏中存在着大量证据可以证明Joshua的存在，所以我在此处列举一些有关Joshua的疑问并作出回答。

证据1：在与母亲Lilian和父亲Alex的对话中，都间接提到了Joshua的名字。

回答：溺水和医院结局提供了一个不同于Alex本人幻想的视角，使我们意识到整个过程都来自Alex的想象，包括其父和其母的存在。对那些坚持SHH故事的真实性，并把溺水结局和医院结局也看成是恶搞的玩家，笔者提个小问题：那就是为什么没有人向Alex提起Joshua的死亡？包括一直在办理失踪人口案件的Wheeler副警长和Elle，为什么在牧羊人幽谷没有Joshua的墓地？

证据2：在Alex家中发现了一盘磁带，里面依次出现了3个人的声音，他们分别是Alex、Joshua和父亲Adam。



回答：根据人物设定Alex是22岁，在发生校车落水事件时，Alex是8岁。根据其父的描述，自从那起事故以后他一直在医院，所以结论是Alex被以精神病人的名义关在医院度过了14年的时间。基于这个理由，我们不可能在这样的生活磁带里听见成年Alex的声音，而且非常明显的是磁带里Alex也不符合8岁的特征。

失忆和精神分裂是Alex的手术后遗症之一，而除了这盘磁带以外，在Alex所在的医院还有着另外三盘同样形式的磁带，其中的一盘磁带就来自一名叫做Ethan的精神分裂症患者，或者换句话说，Alex的另一个人格。

笔者的个人看法是，Alex在同医生进行心理治疗时留下了这些录音带，这其中包括了Alex用来自我欺骗的军人经历（在官方网站上可以找到以日志形式写成的Alex日记，其中就有大量Alex的军人生活细节）。基

于以上2个理由，我认为这盘磁带是Alex精神分裂的幻想产物。基本上，有关Joshua存在的证据都是一些简单的误导。因为制作人在A处留下这些命题的同时，在B处马上会发现同样的反命题。

Wheeler和结局

从故事表面上的宗教主线来看，Wheeler对情节的影响是微乎其微的。那么为什么他会成为影响结局



为什么Wheeler会成为影响结局的3个元素之一，是很耐人寻味的问题

的3个元素之一就是很耐人寻味的问题。故事中我们可以看到，作为当地警长Adam的副手，Wheeler经常到Alex家做客，和年少的Alex有着诸多交往。因此笔者的个人看法是，Wheeler在Alex的幻想中是作为准父亲的形象存在的。忠诚、正直、可靠，他身上所具有的品质正是Alex一直以来希望从自己父亲身上得到的东西。Wheeler在整个故事中所扮演的角色就是父亲式的帮助和指引，他帮助Alex脱出困境，最后指引他前往寂静岭的道路。

故事的5个结局当中，溺水和医院结局呈现了一个不同于Alex主观幻想的视角，提供了来自真实世界的参照物，也是本文分析的基石。取决于对父母的不同态度，Alex的意识活动导向了4种不同的结果。如果人性中的宽容取胜，原谅母亲和父亲，拯救Wheeler，此时出现好结局，Alex和Elle得以离开寂静岭得到解脱。假如Alex沉溺于仇父情节无法自拔，则最终暴力与仇恨占得上风，Alex成为教会新的“Master of Arms”，即三角头。达成结局条件后解锁的服装是Alex意识活动的参照物，比如好结局中的卡车司机服装影射了对现实的逃避，教会士兵服装代表了对教会信仰的认同，不一而足。

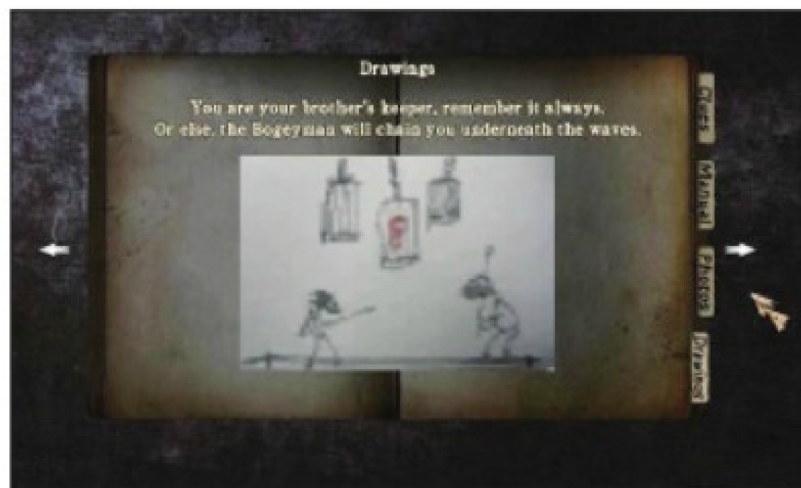
Bogeyman和父亲之死

来自2代中的怪物，几乎是寂静岭历史上最负盛名的形象Pyramid Head（三角头），为什么会出现在SHH的故事里？在官方资料设定书《Lost Memory》当中，Pyramid Head被定义为2代男主角James个人意识的产物，然而因为其形象一再被电影以及SHH的故事所使用，所以有必要作一个解释，否则SHH难逃“浅薄和商业化迎合”的指责。



三角头为什么会出现在SHH的故事里

Bogeyman是Joshua童年时童话中的形象。Joshua小时候做噩梦时梦到了可怕的怪物，这就是三角头。父亲告诉他说如果你做坏事，“大老妖”就会把你抓走吃掉。在SHH的故事中，它的第一次出现是在旅馆Grand Hotel，当Alex在寻找失去的3个家庭记忆时遭遇了三角头。正如在上篇的分析中所提到的，旅馆的整个场景都是破碎家庭的隐喻跟重建亲情的欲望再现。而破门里的女人实际上是Alex的母亲Lilian在其幻想世界里的投射。Alex长久以来就一直对父亲怀有敌意，认为他应该对家庭的现状负责，而旅馆异世界的形态忠实再现了他的意识。旅馆是家的隐喻，破碎是家庭的现状，而父亲是背后的罪魁祸首。Bogeyman的出现完全遵循了童谣的法则，因为在Alex的意识里有坏人需要被惩罚，而这个坏人就是父亲。此后在教堂的祭坛，三角头再次出现，对父亲进行了最后的惩罚。



Joshua小时候做噩梦时梦到了可怕的怪物，这就是三角头

Alex对父亲的强烈敌意体现在Adam临死之前的台词上：“我知道你一直都在恨我，但是我并不怪你。”在母亲的死亡场景里，Alex下意识地同时扮演了法官跟刽子手的角色，然而在面对父亲时则是童谣的怪物Bogeyman代替自己执行了他对父亲的判决。我们说所有的一切都仅仅是虚幻世界里Alex 的 情感再现，因为我们会在溺水结局里发现Adam安然无恙。

206之谜

在Curtis的修理店有着这样一幕，店内摆满了大量小镇居民送来的钟表，时间都停留在2点06分。事实上这个细节是故事异世界形成规律的一个暗示与注脚。Alex长期以来一直被秘密保护在地下医院，他的病房号是206。开头场景里可以在206房间听见明显的水声，而水声正是Alex在8岁发生落水意外时最后意识的体现。与此同时，206也是Alex身上所佩带的父亲士兵铭牌上的服役号码。

结束语

到这里我相信已经对开头的问题做出了解答，即SHH有没有偏离“寂静岭”系列的原点。笔者的回答是：没有。不仅如此，在保持了历代“寂静岭”灵魂的同时，它在叙事风格上的大胆创新必然使其在以后很长一段时间里都成为玩家讨论中的热点，而这正是本系列最大的魅力所在。

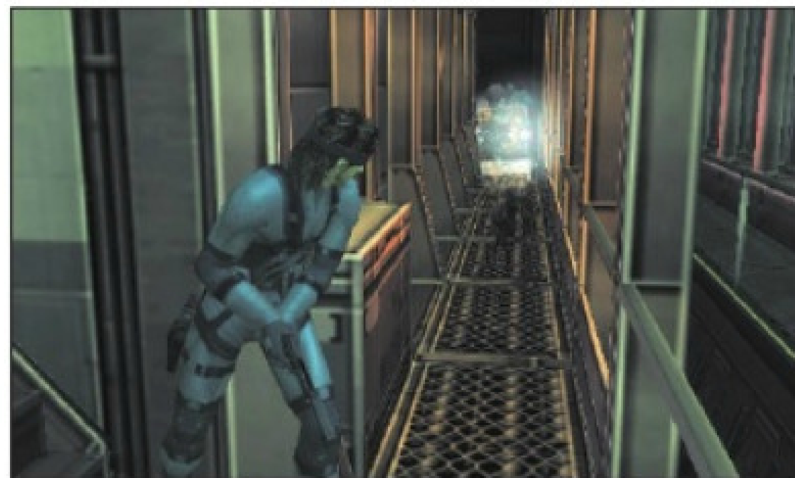


限于篇幅问题，对每一个世界观疑点都作出回答是不现实的，尽管笔者本人很享受这样的过程。如果有朋友愿意进一步的讨论，欢迎到“失落的记忆”www.memoryofalessa.net上留言。同时我也要感谢在这篇文章的过程中提供了大量帮助的Zwsweet和Fox，谢谢！

珍爱生命，紧贴墙壁——“掩体控”游戏系统纵横谈

■江苏 慢悠悠

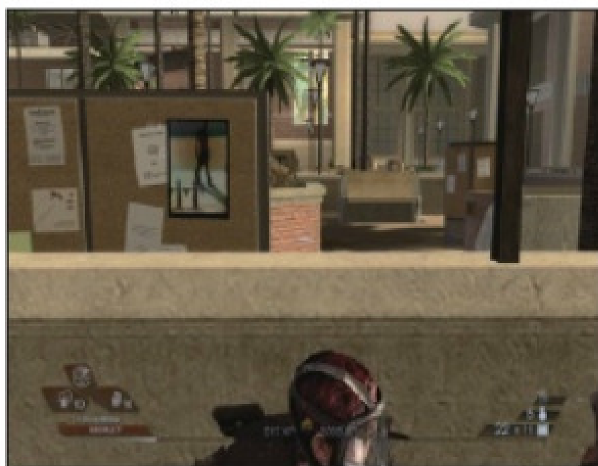
微软系游戏主机由于大量硬派射击游戏的存在，而被人戏称为“打枪机”。如果说Xbox是FPS专用机，那么Xbox 360就可以称为“掩体控”射击游戏专用机了。这股风潮随着Games for Windows计划的全面启动也延续到了PC平台上：一堵小小的矮墙，将射击游戏自从诞生以来“找人、杀人”的规则彻底颠覆，在控制瞄准更为灵活的PC平台上，我们第一次发现原来射击游戏可以用对策略的要求来代替对射击精度的要求。动脑子而不是拼热血的玩法，已经成为了今日动作射击游戏的主流。


MGS贴墙后视点的变化，有利于观察拐角后的情况

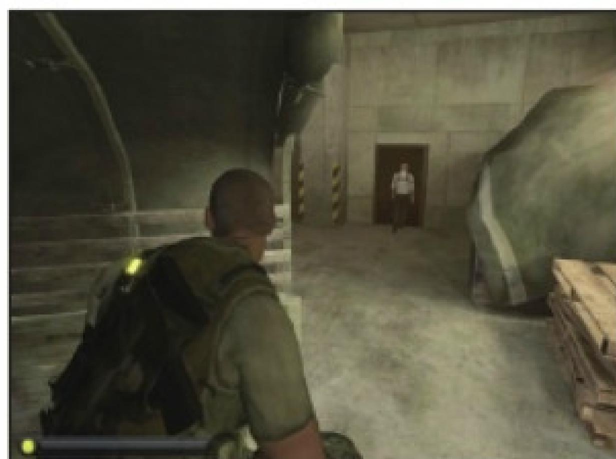
“掩体”为动作射击游戏带来的变革

观察的优势

《潜龙谍影》1、2代由于使用斜45度顶视角的关系，画面中存在众多的死角，虽然有雷达可以显示敌兵的走位，但是如果要观察那些处于视角以外的敌情，依靠这种视角就无能为力了。为了观察一个拐角后面的情况，就需要使用贴墙功能了。在沿拐角处贴墙后，摄像机视点会移动到人物的正面，从而实现了不露头就观察整个通道内的情况。当然，MGS系列的这种视角存在着巨大的缺陷，在后来野战环境下的MGS3中已经暴露无遗。《细胞分裂》一直以来都使用第三人称尾随视角，鼠标可以自由调整视角，使得Fisher的正面并不存在任何的盲区，无论贴墙与否，拐角之后的情况都可以尽收眼底。该系列为了鼓励玩家多“贴”，而为靠墙掩护状态下的Fisher设计了众多的实用技能，如初代中的单手射击、《明日潘朵拉》中的侧闪、《双重间谍》中从拐角处对正面走过的敌人实施“擒拿手”。


视角切换后巨大的观察优势（贴墙视角）


视角切换后巨大的观察优势（FPS视角）


《细胞分裂》的尾随视角可以让环境中不存在死角，MGS3资料片和MGS4均学习了这一设计


《细胞分裂》系列即便是在贴墙视角下，玩家依然可以通过鼠标来控制视点，让玩家看得越多


掩体可以让玩家获得一个可以观察、攻击敌人，而敌人却自始至终蒙在鼓里的位置

凡是提供“贴墙”这一功能的游戏，在人物处于掩护状态下，视角都会从更利于观察的角度进行优化，如


GoW中人物虽然能够根据掩护物的高矮来使用正确的姿势，但蹲姿贴在这种矮墙之后，敌人依然可以打到自己，如果马库斯能自动调整成横向卧倒，那么就更完美了

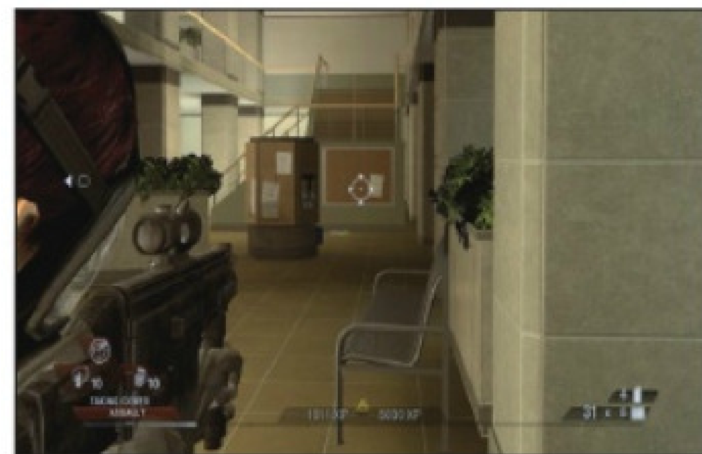

MGS4的靠墙和复杂的CQC操作均有提升图标

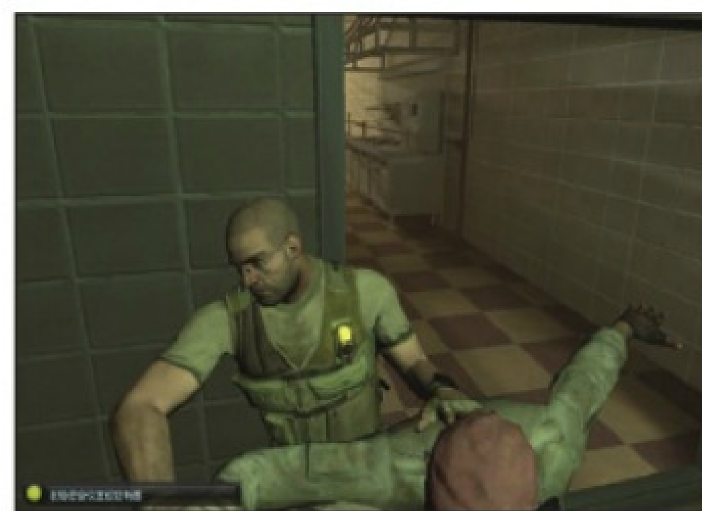
人物蹲姿靠住一个矮小的掩体，那么摄像机位就会向上调整，避免由于人物放低身姿而造成视线被掩护物挡住的情况出现。人物贴在拐角的左侧，则视点会向右侧偏移，让玩家的可视范围更广。“贴墙”的好处就在于赋予了玩家一个可以看到、打到敌人，而敌人无法拥有上述两种“权限”的位置。对此最好的描述，当属《细胞分裂——混沌原理》多人模式中的“谍对兵”模式，特工（使用第三人称视角）只用轻武器来对抗武装到牙齿的“百眼巨人”雇佣兵（使用FPS视角），依靠的就是掩体所赋予的这种观察优势，使得特工们能做到先敌发现、先敌开火。使用第一人称视点的一方，其依托掩体实际上是在“面壁”，掩护的同时也失去了观察的机会。FPS游戏中难以表现掩体这一概念的原因也正在此，所以使用了两种不同视角的《幽灵行动——尖峰战士》的Xbox 360和PC版，其掩体所起的作用也是大相径庭的。为此，对于FPS而言，最具备操作性的此类解决方案，就是《彩虹6号——维加斯》（以下简称R6V）系列用靠墙键来自动切换到第三人称视角的方式，视点脱离主视角的“眼睛”，自动切换到更适合观察的角度。凭借这一设计，“维加斯”系列一改以往曲高和寡的高端风格，战术性和爽快度得到了并存。而掩体可以阻碍敌人视线的优势，使得多人模式中双方玩家在猎手和猎物之间的转换变得更富有戏剧性，在《战争机器》（以下简称GoW）中利用盲射佯攻、投掷烟雾弹，甚至是拉电锯发出的声音来麻痹敌人，然后利用掩体赋予的“隐身”优势快速转移到对方的侧翼，是相当实用的战术。


电锯虽爽，但如果没有墙壁的保护，只怕只能让自己被一锯两段

攻防关系的形成

和现实中枪械的后坐力特性类似，射击游戏中登场的枪械连续射击之后的准头越来越不靠谱，GoW中同样存在这一设计。但细心玩家观察后会发现，“枪骑兵”和“暴风锤”两种主力步枪连续射击之后，弹着点是有规律的向上漂移，加上攻击判定非常宽松的大准星的帮助，对于暴露在掩体外的目标而言，就意味着只要第一发命中躯干部位，后面“接踵而至”的子弹即便弹道上扬，也可以轻松命中对方的胸部、头部，将没有掩护的目标秒杀。但对于掩体后探身射击的目标来说，想射击一个暴露在外的脑袋，连续开火之后基本上是没有什么准头可言的，加上HP自动回复的通用设计，当对方发现屏幕上红色的骷髅图案出现后，会选择回到掩体，待恢复后继续战斗。两名人类玩家如果不移动身位而只依照这种打法相互攻击，即便打上一天也不会分出胜负。如果哪个狂人选择离开掩体去Rush此时正在苟延残喘的对手，无论是安全系数高的盲射还是大电锯，都可以将这种攻势轻松化解。掩体就犹如一个坚不可摧的碉堡，赋予了防守方巨大的优势，同时它也是进攻的依托，任何打法均要玩家牢牢占据掩体来进行，攻防的节奏也显得张弛有度。肆无忌惮的亡命冲锋，或者躲藏在角落里面阴人这些极端打法，由于掩体的加入，均是行不通的。可以说，传统FPS时代的枪战类似于下象棋时吃子的规则，1不可能大于2，“马”的作用不可能大过“车”，优势一方（先敌开火、命中率高）一定会取得胜利。而在“掩体控”时代，除了在射击环节要做到上述两点以外，更重要的是依托掩体来处理好攻与防的关系，将地形作为发挥战斗力的关键，像下围棋那样，用慢慢累积得到的整体上的优势来吃掉对手。


同样的掩体后越肩射击视角，R6队员相对GoW的那群无脖猛男而言来看，就是豆腐做的


Fisher通过拐角对敌人实施擒拿手

策略实施的盾牌

电影《变形金刚》中Lennox上尉率领的小队依托掩体和轻武器，同威力无比的机械蝎对抗，为空军支援的到来争取到了宝贵的时间，并引导重火力将不可一世的霸天虎怪物一举击溃。掩体给予了玩家一个相对安全的区域，也给各种策略的实施提供了一面盾牌。而在没有发挥掩体真正作用的FPS游戏中，这种战法是无法想象的。

GoW和R6V全程绝无冷场的游戏体验并非全部来自畅快淋漓的射击手感，由于敌我双方均依托掩护进行攻防，因此步步为营的打法给各种策略提供了实施空间。每当占领前方的一个掩体，玩家都必须根据战况来决定下一步的行动，进行移动和武器的选择，这本质上是一个不断用思考来将自己“带入”屏幕中虚拟替身的过程，其临场体验是任何逼真的虚拟图


变形金刚中步兵沙漠大战机械蝎的一幕，如果没有这层矮墙的保护又会怎样呢？



正确的指挥会让R6V2中的队友发挥恐怖的战力

像都无法给予的。

队友的AI缺陷一直是战术射击游戏玩家最为诟病的地方。即便这一问题能解决，它依然存在对游戏性的影响：过于强悍的队友，往往要让玩家陷入无事可做的境地，而过于低能的队友，又成为战场上的绊脚石。尽管“掩体控”游戏中也无法做出能自主决策的队友AI，但由于有掩体所提供的安全区域，使得他们起码可以做到自保，从而等待各种命令支援主角的行动。其战力的大小也不是由设计师所固化的，如果玩家将其布置在正确的位置（如敌人的侧翼），就可以以极高的效率消灭敌人，而如果指挥失误，则会给队友带来灾难性的后果。一切都凭玩家的策略是否得当，无论他们取得何种战果，均是由玩家亲手指挥的结果，这也让队友的存在感在“掩体控”游戏中大为增强。在R6V2中几乎已经到了“无队友不能活”的地步，诸如探路、破门这样无法预知后果的行动，均要依靠队友充当先锋（或者称之为肉盾、炮灰）。每当Bishop占领一个掩护物，相信大家第一时间都是指挥队友去移动到另一个可以形成交叉火力或者掩护关系的位置，来支援自己下一步的行动，“见人就杀”式的传统FPS打法，将在这款游戏中让玩家死得很难看。

掩护系统设计的异同

贴墙

MGS4之前的作品中，当Snake遇到墙壁、箱子这样的障碍物时玩家继续保持原有的方向键不松开，人物会自动进入掩体状态，并没有专门的贴墙功能键。作为潜入游戏，这一设计无可厚非，但无法掩盖“自动贴墙”操作存在的缺陷，在MGS2为数不多的强制战中体现得极其明显：在油轮篇进入会场前的那场通道大战中，玩家在前进过程中如果不慎碰到那几个箱子，那么Snake会背贴在其上，将后方完全暴露在敌人的子弹之下。即便使用这一功能进行掩护，如果Snake想靠住一个齐腰高的箱子，直接靠上去的后果依然是把后背留给敌人，你需要先以站立姿势背靠掩体后，再做下蹲的动作。同时，由于没有专门的掩护键，蹲姿脱离掩体的方法需要先站立，如果在蹲姿状态下直接按方向键，那么就会出现匍匐前进的误操作，正好给俄国雇佣兵扔来的手榴弹提供活靶。

即便在2007之后的游戏中，贴墙设计的不严谨依然带给了玩家极大的麻烦。如《魔界使者》（Infernal）中就存在看似可以“贴”的掩护物贴不上去，《凯恩与林奇》这款在剧情上堪称艺术品的游戏，其战斗场面却因为人物一靠近墙壁就被自动“吸”上去的所谓“自动掩护”功能而变得一团糟。GoW对掩体的利用已经到了“令人发指”的程度：游戏不提供下蹲、匍匐，即便身前有掩护，不贴墙一样会让马库斯被打成筛子，甚至没有跳跃（想翻过掩体，必先贴住之后再做动作），这些动作的实现全部要依靠同掩体的互动才能完成。另一方面，如此之高的利用度，依然必须通过空格键（手柄上的A键）才能贴上去，这就避免了人物在正常移动时出现乱吸乱靠的情况。

掩体后动作

同常规状态下的战斗动作不同的是，掩护状态下的战斗动作完全依靠掩体来实施，角色均是以靠墙作为战斗起始动作，这很容易造成操作混乱的情况。GoW中全套的特殊动作都是通过空白键来实施的，但玩家可以很清楚在何种情况下敲击空白键，人物会作出何种动作来，这归功于一套成熟的提示图标。比如在位于掩护物中央的区域按“方向键前”，会出现翻越的指示，按下“空格”，人物就会跨越障碍物前进。如果人物位于拐角，那么这一操作就会变成探身绕过拐角前进，旁边不远处就有另一个掩体，使用“方向键左（右）+动作键”会操作人物用侧闪动作迅速转移，如果掩护较远，则会直接使用翻滚动作。按下动作键后，会控制人物利用掩体作出何种动作，均可以在操作前通过图标来判断。利用这一人机界面的改善，玩家可以在激烈的战况中操纵角色以快而不乱的方式，正确作出各种回避、突击动作。

射击动作

掩护后的射击动作无非是左右两侧的低姿探身射击、上方探身射击和“盲射”。R6V和GoW尽管游戏方式类似，但有着不同的侧重点：GoW中的射击是一个个过程的综合体验，为了能让玩家享受射击的过程，敌我双方的HP均较多，难以一下就打死或者被打死，往往需要掩体后来回的数次交锋和换位，而“完美上膛”这一可以在一定时间内让武器攻击力增倍的设计，也在鼓励玩家即便在相对安全和占优势的情况下，也要进行“掩护——探身射击”的循环。在非越肩视角状态下，准星均不显示，除了霰弹枪以外的枪械几乎毫无准头可言，这更是要求在遭遇战情况下，两个暴露在外的对手第一时间要做的不是开枪互射，谁能先找到掩护，谁就能把握先机，射击这一在FPS中仅仅只是“对准之后狂按鼠标右键”的过程，被游戏系统延长了。玩家看中的是射击过程的乐趣，因此那些不能控制人物快速移动到下一场战斗发生地的无线电对话过场，在不少玩家看来都是多余的，GoW2中Cliff B甚至专门设计了跳过战斗间隙的“缝嘴键”，来讨好那些不想让厮杀的美妙过程被不停打断的玩家们。



R6V系列的盲射是目前“掩体控”游戏中精度最高的

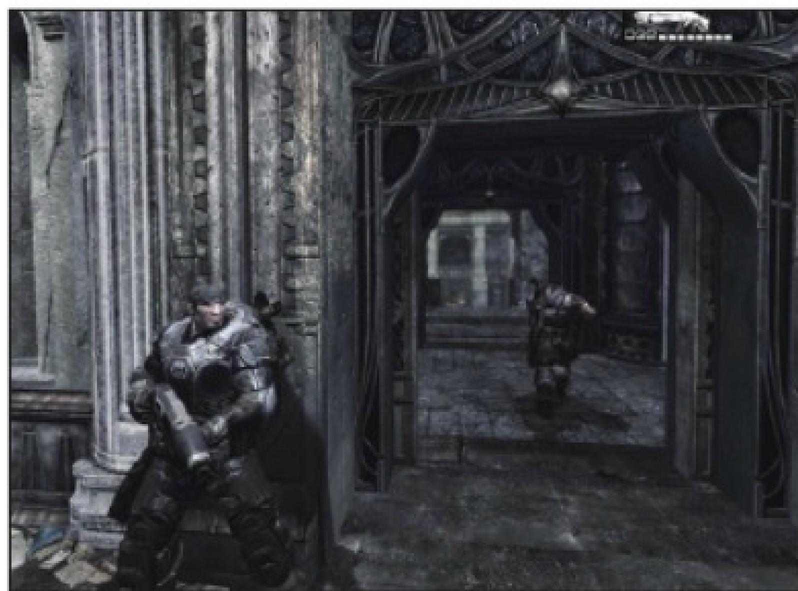


GoW的准星在行军状态下无法显示

而在更贴近真实化的R6V系列中，无论是“彩虹”队员还是恐怖分子，血肉之躯均无法抵挡子弹的威力——最易难度下，主角近距离遭到敌人突击步枪射击就等于被“秒”。因此，R6V系列的射击更注重“结果”——尽快消灭敌



左肩射击视角


捡漏我来，送死你去

人，高效率地清除眼前的威胁，它的游戏系统也是为了满足这一需要而设计的。R6V系列不存在探身后试探性的射击，一旦离开掩体的保护，必须争取能对敌人一击必杀，绝不允许有任何的拖泥带水。为此，游戏在贴墙状态下依然有准星的显示（十字准星，区别于FPS视角下的多边形大准星），只要对准了敌人后变成红色，探身后就可以第一时间将敌人锁定并发动攻击，甚至在靠墙状态下也可以按下右摇杆的开镜功能，这样在探身后就直接进入瞄准镜视角完成对敌人的精确点杀。除此之外，由于准星的存在，“盲射”的实用性也大增，对于近距离的敌人而言，盲射的精度和探身射击并没有太大差别，像SCAR-H CQC这样高精度、可穿墙攻击的枪械，即便是以盲射方式对付中距离有保护的敌人，也是游刃有余的。

《战火兄弟连——地狱公路》中的“掩体控”设计

《战火兄弟连》（以下简称BIA）系列在玩家群中的评价趋向两级，能深入玩下去的人，都对该系列的战术成分和剧情渲染赞不绝口。而拿它当FPS游戏玩的人，则对其不屑一顾——事实上并不能责怪这部分玩家品味不高，因为BIA太像一款FPS，作为射击游戏，它毫无爽快感可言，作为策略游戏，由于第一人称视角所带来的视野限制，玩家的观察和指挥也相对困难。在一款普通的FPS中面对敌人威胁时，必须通过用准星瞄准的方式直接干掉对手，此时用指针“左顾右盼”去指挥队友，根本就是一种自杀行为，即便躲藏在掩体后面，由于“面壁”的关系，指挥队友向前进行各种行动也是相当困难的，因为你不可能将队友指挥到一个连你自己都看不到的位置。在《战火兄弟连》的前两作中同样存在这个问题，因此新作《地狱公路》干脆将R6V的掩护机制套用，通过视角的自动切换，以更直观快捷的方式控制队友精确移动。

在前两代的BIA中，面壁状态下的玩家无法直接看到正在压制自己敌人的位置，即便看到，正面射击的命中判定也是极低的。游戏正是利用这一机制来鼓励玩家进行“火力组正面牵制、攻击组侧翼包抄”的经典步兵战术。而在HH新的掩护系统下，主角马修·贝克可以在保护自己的同时观察敌情，可以根据敌人起身攻击的规律来利用时间差，选择探身射击的时机，即便不进行迂回，也能以正面方式解决不少战斗。于是BIA系列的老玩家又开始惊呼，游戏全面“射击化”，变得一点都不“核心”了。

无论从占据流程将近30%的单打独斗任务，还是新的掩护方式，甚至是可以扛着MG42机枪到处跑这一设计，都在说明HH确实在GoW风潮横行的今天，有意图的增加射击的分量。但就本质而言，HH依然是策略游戏，游戏对直接扣动扳机的限制依然很大：在FPS模式使用机械瞄具瞄准的过程中，画面保留有前作的呼吸效果，并且远景中的目标均被景深效果虚化，还有弹震效果造成的视角晃动。在贴墙状态下，一旦探身，画面就会迅速变成深红色（代表玩家当前的受威胁指数），敌人的火力越凶狠，则玩家探头瞄准的时间也越少，唯一延长这一时间的方法，就是将队友（机枪组、基本火力组）布置到正确的位置来压制敌人，为自己的直瞄赢得时间，而这恰恰是最重要的策略操作内容，相比之下“射击”只能算是战场优势形成之后的例行公事而已。而在中、高难度下，威胁指数增加的速度更快，也使得玩家的直瞄攻击更无用武之地，必须依靠BIA系列的经典玩法来与德军较量，即便是探身射击，很多情况下也不是为了直接杀死敌人，而是为了压制敌人（使其威胁圈维持在灰色），以掩护队友的跑位。HH中的掩体，并不是类似GoW或者R6V中的“攻击支撑点”，而更接近“策略盾牌”的性质。如游戏最后一关，贝克要指挥三个小队去攻占拥有四挺MG42、两门88毫米炮，以及无数德军步兵组成的两个环型阵地，各火力点互为犄角，相互支援，这种完全由掩体构成的多层次、立体化战场环境，绝对是同为二战题材的《使命召唤》或者《荣誉勋章》系列所没有的。面对这种纵深交叉的火力封锁，掩体的概念已经不再是GoW中用完就丢的一个个路障、一堵堵矮墙，而是成为一个整体的概念，需要玩家将其作为策略施展的载体。


《地狱公路》使用了R6V的战斗模式

结语


倘若Cliff B没玩过《杀戮开关》，恐怕今天的GoW应该是另一款《虚幻竞技场》

2003年南梦宫的小品级战术射击游戏《杀戮开关》，开启了“掩体控”游戏的时代，时至今日，“掩体”业已成为军事题材，甚至是科幻题材动作射击游戏的标准设计之一。当然，它并不是让一款平庸游戏瞬间就可以变得光彩夺目的灵丹妙药，其游戏节奏也较传统的FPS游戏要慢，在GoW的多人对战中，火爆网战的高节奏也使得不停的贴墙成为了毫无意义的操作。今年《雇佣兵2》这款复古风格的第三人称动作射击游戏所掀起的风潮，或许也正是因为它在众多的“掩体控”游戏中是那样的特别。当然，“掩体控”游戏并非是止步不前的，随着HH和GoW2中“可破坏掩体”功能的实现，即便躲在子弹屏障之后的玩家，依然难以体验到绝对的安全感，物理引擎的运用将带动“掩体控”游戏的节奏，为我们带来更多纷飞战火的洗礼。P

NGL-One总决赛



WinNers完美细节“吹风流”力斩兽王

■北京 李涛

吹风流，这一由国内名将Magicyang发明，后经月神Moon完善的战术，2005至2006年间在以Moon为代表的各暗夜高手所使用，一度成为各兽族高手难以逾越的难关。后经版本变迁，及各兽族选手对战术细节的研究，兽族如何对抗吹风流这道难关终于被攻破。但即便如此，此后吹风流仍然是暗夜选手对战兽族时的主流战术，仍然有着很高的胜率。随着1.22版本的更新，兽族在这一版本突然崛起，许多暗夜选手使用吹风流对抗兽族时发现面对高等级的兽族英雄，自己的英雄和部队犹如纸一般脆，而由于高手之间对于细节的把握都很到位，暗夜在前期往往不能占到十分巨大的优势，这就意味着比赛不可避免的要打到后期，这个时候怎样做才能把握比赛节奏，赢得比赛的胜利呢？希望通过下面这场NGL-One的总决赛能给各位暗夜选手一些启示。

对阵双方：MYM]Grubby（APM：244）vs mTwAMD.WinNers（APM：308）

比赛地图：TerenasStand

比赛时间：27分04秒

游戏版本：1.22

比赛地图TesenasStand是一张两人地图，但地图小怪众多，双方出生点距离较远，且地图元素众多，比赛十分容易发展到后期。



比赛开始后，Grubby出生在地图4点位置，而WinNers出现在地图10点位置，两人都是常规开局。WinNers把战争古树造在了地精试验室门口协助恶魔猎手练533，而Grubby也没有选择骚扰，而是造下商店，剑圣一出生就开始在出生点附近练级。虽然由于一个失误被大树拍掉了一个怪（图1），WinNers的恶魔猎手仍然升到了2级，并且放弃继续练级买了显影之尘转去骚扰Grubby的练级。而Grubby的部队在中场看到对手的英雄后，剑圣利用视野以及疾风步漂亮地欺骗并甩开了对手（图2），配合3个大G顺利地练掉了家中商店，卖掉了回城，购买了鞋。而WinNers的恶魔猎手在地图上兜了一圈之后终于抓到了对手的剑圣，两英雄纠缠了一下又分开了（图3）。





双方二本在相隔不多时间里相继升级完成（下页图4）。WinNers次发兽王，但看到对方二本也已完





成，且部队就在基地附近，估计也赚不到什么好处，转而选择了练级。恶魔猎手骚扰对方练级，同时放下两个风之古树后，基地升级三本。而Grubby看到对方是吹风开局，二发便选择了对战吹风的标准英雄牛头人酋长，放下兽栏和灵魂归宿。Grubby的剑圣到3级后去骚扰暗夜练级，同时牛头带着4个大G练级。话说双方的策略虽然都是首发英雄骚扰对方，次发英雄练级，但结果却不大相同。由于WinNers是速攀科技，一本只出了一个AC，这样兽王的练级效率就很低，MF被剑圣抓得一路往家中撤退，还是被杀了一个鸟德。更惨的是由于操作家中鸟德和兽王，骚扰牛头练段的恶魔猎手走位一个不小心被牛头加大G包上，无奈交出了回城（图5）。



之后Grubby很顺利地练掉了分矿以及对方半场的雇佣兵营，并放下了分矿，牛头到3级。而暗夜由于很早就交出了回城，只能在家附近练级。暗夜三本升级完成后招募了地精修补匠，与Grubby的部队在中间相遇。WinNers的部队向家中回撤，撤到桥头，放下地精工厂准备一战。看到对方如此阵势、如此地形，将人口压在50，分矿马上完成的Grubby选择了离开，牛头继续练级。之后WinNers也在用精妙操作迫使Grubby侦查骚扰的剑圣交出回程后顺势练掉了自己的分矿，放下了生命古树，恶魔猎手到3级。料到对手会练分矿的Grubby，去抓对方MF的部队却晚了一步。看到对手完成了练级，Grubby也就转而离开继续提升牛头的等级（图6）。WinNers知道对手剑圣就在附近，于是部队就守在分矿，等待分矿完成。之后双方开始爆兵积攒人口，等待第一次战斗的来临（图7）。其间，Grubby在雇佣兵营地雇佣了2个绿皮，用于对风德的杀伤。



点评：中前期来讲，Grubby应该是比较有优势的，英雄练级顺利，开出分矿。而对于WinNers来说，前中期对于对方英雄的限制并不是很成功，虽然自己没有太大损失，科技攀爬顺利，但放任兽族英雄成长，将成为暗夜后期的巨大隐患。

双方第一次大战在暗夜的分矿打响，此时兽族人口77，剑圣3级，牛头4级，手握3张群补。而暗夜这方面为66人口，恶魔猎手、兽王、地精修补将的等级为3、2、1，兽王和地精修补匠身上各有一张群补。看到兽族大军压上，WinNers将部队拉到树林与战争古树之间，3英雄顶在前面，和召唤生物、口袋工厂以及建筑物构成了一条完美的防御体系，并将3个精灵龙早早地变蛋。而Grubby在看到对方人口处于劣势，以及自己英雄等级比较高之后，直接选择了交战。灵魂链点上，蝙蝠自爆，牛头冲击波放出，部队冲了上去。暗夜方面，部队调整阵型，不断吹起对方牛头和剑圣，点射对方大G、白牛以及狼骑，恶魔猎手在牛头无敌消失瞬间吸干了牛头的魔法值（图8），双方纠缠在一起。兽族凭借人口优势以及英雄的恐怖杀伤，一开始对暗夜的部队产生了很大的冲击，但在牛头魔法用尽，剑圣不断被吹起，同时白牛因为头顶精灵龙不敢驱散的情况下，双方渐渐处于均势。而WinNers凭借完美的地形，恰当的群补运用，以及对牛头、剑圣的限制，再加上主场作战补给线短，渐渐占据了战场主动（图9）。Grubby之后也试图调整阵型让部队插入对方部队中间，但看到自己狼骑基本死干净，牛头魔法耗尽，场上只剩下受制于精灵龙的白牛，无法再对对方进行有效杀伤，在牛头被围之后选择了回城，然而就在回城的瞬间牛头人还是不幸地倒下（图10）。







点评：此战过后虽然双方人口相差不多，但兽族显然是亏了，看到对方阵型如此好还选择强行交战，兵力优势无法完全发挥。并且英雄被对方完全限制，是此战失利的主要因素，前期优势也因此荡然无存。此时Grubby的兵种组成白牛过多，而狼骑过少，这样的后果就是无法限制对方英雄，但他显然还没有注意到这一点。



此刻双方的实力对比是：兽族53人口，暗夜51人口；兽王到3级，地精修补匠马上到3级。Grubby在中间买出了4级牛头，经过一些修正以及兵力补充，将部队迁回到暗夜的分基地，而暗夜此时部队也在通往兽族分基地的路上。兽族率先开始拆除对方分基地建筑，而暗夜随后也开始拆除兽族的分基地，双方都没有选择救援自己分基地。而兽族在拆除掉对方的分基地后直接奔向暗夜主基地（图11），此时WinNers刚刚拆除掉Orc的分基地，看到主基地被拆，选择了回援。看到对方回城，Grubby也不多留，跟着直接祭出了回城卷轴。

此时情况变成了这样：兽族有将近80人口，快到5级的牛头，4级剑圣；而暗夜方面仅仅有50人口，双方都是单矿。虽然暗夜手中有2张群补，但面对对方高等级英雄，这两张群补显得相当无力。应当说此时兽族已经处于相当的优势，完全可以以逸待劳等待对方攻过来，而Grubby也正是这样做的。WinNers未作任何休整与等待，直接向着兽族的基地奔了过来，双方短暂纠缠，第二次战斗在Grubby这边的分矿点与商店之间展开。

点评：这次“换家”兽族完全是赚到了，一举奠定了巨大人口兵力优势。但如果在拆除掉对方分基地后选择救援自己分基地，是不是能获得更大的利益呢？这一点有待讨论。而暗夜选择与兽族对拆，从而造成巨大人口劣势又是不是一个明智的选择呢？

战斗伊始，WinNers的部队巧妙地躲掉了兽族牛头人酋长的两记冲击波。没有了树木与建筑的天然掩护，WinNers的阵型依然出色。脆弱的鸟德躲在召唤生物英雄以及地精工厂的后面点射对方部队，两个位置极佳的变蛋精灵龙完全限制住了对方白牛，而反观Grubby这边，高等级牛头人空放两记冲击波，剑圣不断被吹，而由于没有蝙蝠自爆掉对方精灵龙，白牛甚是忌惮不敢驱散。同时由于部队组成狼骑偏少，根本无法限制对方英雄，冲散对方阵型并杀伤对方部队。由于没有有效操作，自己部队不断在地精工厂后面打转转，虽然经过加速卷调整阵型，击杀了对方地精修补匠，但随即也损失了5级牛头。此时双方人口锐减，兽族人口仅剩49，暗夜人口为35。



点评：这是一场扭转局势的典型战役，WinNers主要是依靠阵型和完美的操作限制对方英雄，从而达到了以少胜多（图12）。这当然也有Grubby部队组成的问题以及操作失误等原因。

此时，吹风流在低人口阶段的优势显现出来，WinNers回撤部队短暂调整，又与兽族战在一起。此时Grubby发现在双方都是低人口的情况下根本无法杀死对方部队，纵使自己有高等级剑圣。WinNers操作部队不断吹起剑圣，利用召唤生物一个接一个杀掉兽族部队，在赚够便宜后选择了撤离。因为此时双方主矿都已经采爆了，而自己的3级主基地已经攀到了分矿，自己是1矿，而orc是0矿，主动权已经回到自己手里。这次WinNers要等待Grubby攻过来了。之后的比赛就完全没有悬念了，Grubby复活了牛头人酋长，带着自己仅存的少量部队杀到暗夜的分矿，等待他的是对手的3英雄以及源源不断的鸟德，即使兽王的操作再强，这一战也毫无希望。在自己双英雄倒地后，Grubby打出了GG，胜利者是：mTwAMD.WinNers。

赛后点评：

这场比赛可谓峰回路转，经过诸多波折，双方也都表现出了优秀的竞技水平，联袂为大家奉献了一场精彩的比赛。尤其是WinNers，几次战斗中对英雄、阵型、物品使用的把握都十分到位，从而多次在对方即使有高等级英雄、兵力占优势的情况下依然取得了胜利，并最终赢得了比赛。

纵观现今兽族与暗夜使用吹风流的比赛，一般都有两个思路：一是强杀对方英雄，二是片杀对方部队之后杀掉对方英雄。面对这两种思路，WinNers都有完美应对。面对强杀英雄，第一是注意英雄无敌的配备，这样在对方剑圣顶出无敌准备强杀的时候，也可以坦然面对；二是注意英雄走位，小心被围，这样可以给英雄更大的逃离空间；而面对对方片杀部队，WinNers首先注意了对对方牛头人酋长的控制，几次交战中牛头人冲击波都没有发挥出其应有的威力。同时恰当时间使用群补，而最重要的是阵型的把握，使部队避免了暴露在对方部队面前被屠戮的结果。再通过吹起对方部队造成局部作战人口优势，赢得每次战役胜利。这些方面都是值得每个暗夜玩家学习并借鉴的。

而对于Grubby来说，如果能更好地限制对方恶魔猎手，看到对方完美阵型后不盲目交战，多注意部队扯动，控制狼骑突入对方部队，比赛结果可能完全是另一种结果。但无论胜负如何，都得感谢两位选手为大家奉献了一场精彩比赛，GG。



Ragna & Alwen

双星物语2

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

Falcom出品，必属精品！这句话是没错的。F社除了拥有大家耳熟能详的“伊苏”和“英雄传说”系列大作，还有一些别具一格的精致之作，比如《大众软件》曾刊登过攻略的《咕噜小天使》。而这部《双星物语2》距离前作发布已有相当久远的时间，画面一如前作的清新简洁风格，色彩更为绚丽夺目，充满了童话般的意趣。《双星物语2》的城镇和冒险地点并不多，却拥有数量众多的迷宫和丰富的收集元素，仅主线就要穿越90层以上不重复的迷宫，其间穿插着丰富的机关和情节。还有各具特点的Boss战，再加上G模式、80层梦幻迷宫和竞技场挑战，使游戏的挑战空间极为广阔。

收集元素一直是F社的强项，游戏通关并非难事，难的是要收集齐27种任务道具、44种食物、16种服装、32种饰品、158种怪物手办、252份角色情报，实非易事。本攻略详细介绍了游戏的隐藏细节、迷宫的机关破法、秘宝收集方法、人物情报收集的时间地点和支线剧情，以及各种隐藏的武器、宠物和魔法奥义的获得方法。这篇攻略的存在，也会是你把玩这款游戏的理由吧！

精品	总评 8.6
制作	Falcom
发行	娱乐通
类型	动作角色扮演
语种	中文

项目	评分
文化包容性	8.8
上手精通	8.6
画面	7.8
音效	8.5
创新	8.7
剧情	8.9

操作介绍

1.键盘

男主角攻击/确定：X
女主角攻击：C
移动：方向键
跳跃/取消：Z
奥义释放：V
物品栏：S
装备切换：A
快速对话：Ctrl
主菜单：Esc

2.鼠标

主角攻击/取消：鼠标右键
女主角攻击/移动/确定：鼠标左键
切换至男主角：鼠标右键双击
切换至女角色：鼠标左键双击
跳跃：按下滚轮
奥义释放：滑动滚轮

3.手柄

△/1：释放奥义
○/2：男主角攻击
×/3：跳跃
□/4：女主角攻击
L1/5：切换魔法或武器
L2/6：吃食物



序章 吸血鬼的契约

拉古那的飞机被猫魔人击落，醒来时身在阿鲁斯特村的房间里，庆幸自己从那么高的地方摔下来居然没事。床边站着女技师梅丽安，还有戴眼镜的医生提欧。对话后，在梅丽安的带领下来到布兰德岗，发现心爱的飞机已摔成两截。走到崖边看到空中水晶般梦幻的城堡，正惊奇时，耳边响起女孩的话语，身后突然出现小怪，打倒后见到神秘女孩艾雯。回到镇上的大熊猫楼，拉古那得知艾雯原是1个吸血鬼，飞机坠落时救下自己的性命，因此他们之间缔结下血之契约，他无奈地答应帮她夺回那座吸血鬼城堡——月光布莱雅城。

离开酒楼后到镇上转一下，然后再去机场工房，了解各场所的功能。

休息点：游戏中每个重要场景都有红伞和床，这是存档的休息点，利用艾雯的传送魔法可迅速前往以前存过档的休息点。在大熊猫楼柜台会遇到大厨师贺安，有时也会遇到中国女孩打扮的梅，找他们可交换食物，10份低级食物可交换1份高级食物，在后面拿到Z-POD之后，还可用食物和他们交换音乐CD。本游戏中吃食物是提升经验的途径，而食物是靠搜索迷宫箱子或打怪掉落的。

卖药人：站在水池边，卖恢复异常状态的万能药，还有提升经验的高丽人参、冬虫夏草和曼陀罗草。

博物馆：在大熊猫楼的左边，是展览珍稀收藏品的地方，同时也是猎人公会。主

角在迷宫中得到谜之宝箱后可到这里找专家鉴定，得到一定的奖励，同时宝物会摆放在馆里展示。找柜台的接待员进行猎人等级评定，根据主角在迷宫的表现，会得到猎人称号和一定的道具奖励。

机场工房：和女技师梅丽安对话得到雷达，追加迷宫地图显示功能。她还卖其他小工具：数字时钟、记分板、分析器、同步计等。比较有用的是记分板和分析器，前者可显示迷宫共有多少只罐子，目前打碎多少只，以及迷宫的时间限制和当前使用的时间；后者可显示当前敌人的等级和HP。在工房还有格苏雷师傅，以后拿到齿轮部件，可找他进行武器改造。

在逛以上地点的同时，可触发一些支线剧情并收集人物情报。

猎人点数	奖品	效果
30	生火腿	HP＋16，EXP＋75
60	防止麻痹的护符	预防麻痹状态
90	炒饭	HP＋21，EXP＋375
120	美食家的筷子	吃食物时回血量上升
150	咖喱饭	HP＋25，EXP＋900
180	诅咒反弹的护符	令诅咒无效化
210	鳗鱼香蒲烧	HP＋27，EXP＋1575
240	名牌钱包	增加入手的金钱
270	七面鸟	HP＋29，EXP＋3150
300	姐姐的手帕	HP全满时放魔法不消耗MP
330	小型蛋糕	HP＋33，EXP＋9000
360	圣诞老人的胡须	怪物掉食物和手办机率上升
390	榴莲	HP＋40，EXP＋64125
420	防陷阱盾	令陷阱伤害无效化
450	绅士面具	买商品打半折
480	龙骨	EXP＋337500、二周目初始金钱1000万

支线剧情

①在镇左的教会遇到暴力修女，被她粗暴地赶了出来；②在喷泉边遇到花痴少女苹果和她的小弟柯林；③到布兰德岗调查飞机，拉古那和艾雯展开对话；④在大铁塔前遇到妖精姐妹，她们打算开一家店；⑤在机场的跑道调查飞机，和警备员诺顿谈话；⑥在金暗之森看到菲奥娜和青年管家克劳德进入森林调查；⑦前往水晶谷，两人在黑水晶石门前展开谈话。

人物情报收集

本作中共出现63个人物，每个人物有3条情报（下文人物名后的数字为情报序号），情报出现时间有严格的限制，因此要按攻略提示的时间进行收集。另外，尽量让男主角带队，某些情报在女主角带队的情况下无法获取。

时间要求：从开始到女主角获得地裂魔法前。

阿鲁斯特镇：男主角拉古那①、女技师梅丽安①、医生提欧①、吸血妹妹艾雯①（剧情自动获取）；大熊猫楼：可爱中华女梅①；民宅：养猫夫人蒙德兰①、中年男人莫里斯①、服装店长亚妮迪①；菲奥娜邸：绿发女仆安洁①；机场工房：格苏雷师傅①；机场跑道：警备员诺顿①；罗亚鲁塔村：风车管理员巴兰①、红帽大婶玛莎①、路痴克雷斯①、怀森村长①；村长宅：拉乌妮①；大铁塔：妖精长女玛琳①、妖精次女莉琪①。

第一章 塞科多姆废坑

游戏初期有废坑、神殿、大铁塔和暗之森林四大场景，每个场景都有5座迷宫，在入口处有3条路，左侧的路是蒙面超人所在的迷宫，挑战完3座常规迷宫学会属性魔法后才会解除禁制，进去向超人学习属性魔法的奥义技。右侧的路是梦幻迷宫，在游戏的后期才会开放。正中的路是常规第1座迷宫，以笑脸标识，挑战完进入中继点，前面是标识有齿轮和猫脸两座迷宫，齿轮表示挑战后可拿到改造武器的道具，猫脸则表示挑战完要打Boss。



身为吸血鬼的艾雯，对白天不是很适应

迷宫完成评价有白金、黄金、银、铜4级，它和击破罐子数、所用时间、是否受伤和是否吃食物有关。

奖牌等级	获取条件	获取点数
白金奖牌	时限内完成、罐子全破、无伤、不吃食物	10
黄金奖牌	达到白金要求中的两项	9
白银奖牌	达到白金要求中的一项	8
青铜奖牌	任何一项都没有达到	7

小贴士1： 本游戏不是靠打怪升级的，闯迷宫的目标是多打罐子和收集重要道具，可避开怪物不多做纠缠。每座迷宫可反复挑战，评价以最高的为准。



塞科多姆废坑：初始坑道

迷宫等级：LV1，入口标志：笑脸
时间限制：11分钟，罐子数量：12只

1层：5只罐子，先到地图上方开机关，中部的门开启；2层：4只罐子、1只宝箱，迷宫末端有锁住的房间，在通道另一侧开机关，从宝箱拿到手帐，追加冒险信息提醒功能，提供剧情进行下去的方法；3层：3只罐子、1只宝箱，有龟裂的石墙先用男主角直接击破，再换成女主角用魔法点亮灯泡，开启锁住的门。迷宫下方食物箱是柳叶鱼，拿完往迷宫上方打一群小怪物，用女主角的魔法群攻，随后出现大怪，换回男主角打，最后又是一群小怪，清完开启1道门，进去拿谜之宝箱（黄宝石）。



小贴士2： 谜之宝箱在经过博物馆专家鉴定后才能知道里面是什么，大部分谜之宝箱装的东西是固定的，除了烈焰机体部件、队长21号等部件是在特定几只宝箱中按顺序出现的。

小贴士3： 在每座迷宫的末端都有摇奖机，攻击它会摇出一堆食物来。摇到5会放一支礼花，摇到6会放很多的礼花。

塞科多姆废坑：魔宝石采掘场

迷宫等级：LV2，入口标志：齿轮

时间限制：17分钟，罐子数量：16只

1层：4只罐子，开机关将阻路的吊车移出来才能穿行过去，注意中间的门是单向通行的，不要误闯。到末端启动缆车，乘缆车移至出口；2层：6只罐子、1只宝箱，打罐子收集爆弹，在大房间里打黄色圆钮出现小怪，打倒它掉木桶。到有很多石头的房间，炸左下石头有食物箱。炸右下石头露出机关，用它可开启迷宫右上角深坑的浮板，利用它可跳至末端拿谜之宝箱（雷龙前脚骨骼/G模式：剑龙前脚骨骼），浮板出现有时间限制，如果它掉下去也不要紧，可重新挑战迷宫拿取，或等后面拿到滑翔功能的武器再飞过去拿。在房间左上角有箭头标志的石头，炸掉它露出机关，用它开启出口的门（注：有关G模式的说明放在后面的竞技场部分）；3层：6只罐子、1只宝箱，通道上有炮台，小心避炮弹。左侧锁住的门可隔门打到开关来开启，从宝箱拿到部件1，增加1个饰品孔。到迷宫上部打大怪开门，分别到2只箱子拿爆弹×3。



在封闭的区域里清光怪物才能出去

出迷宫后在休息点附近通道上的大蓝宝箱里拿到齿轮A，用它到机场工房改造武器，提升暴击率，接下来使用主菜单中的“Navi-传送点-赛科多姆废坑-废坑中继”传送回废坑中继点，进入蜘蛛的巢坑道迷宫。

塞科多姆废坑：蜘蛛的巢坑道

迷宫等级：LV2，入口标志：猫脸

时间限制：12分钟，罐子数量：11只

在入口遇到人狼狩猎者奥蒂莎，提醒两人小心里面。剧情自动获取人物情报收集：人狼狩猎者奥蒂莎①、男主角拉古那②。

1层：3只罐子，在地图中部房间开机关，出口的门才会开启；2层：4只罐子、1只宝箱，在入口有3道机关，全部打到右边。在大房间里打黄色圆钮出现小怪，清掉后开启2道门，开食物箱。出口的门被锁住，到一侧打黄色圆钮出现小怪和炮台，清怪后打开里侧的门，进去再打机关，开出口和密室的门，密室宝箱是步兵护腕；3层：4只罐子、1只宝箱，杀怪开门，出口附近有道锁住的门，目前还打不开，不过里面的罐子可用艾雯的魔法打到，所以不影响评价。宝箱里是谜之宝箱（空棘鱼），在拿到齿轮B后改造男主角的武器，可将蘑菇拖到圆圈里开门。


妖精露似乎对拉古那很不友善

来到废坑终点往前行，遇到猫魔人蒙布兰施术困住了暗之妖精露，这家伙见两人到来释放出1只大蜘蛛。战斗初期全力攻击蜘蛛的6只脚，蜘蛛会有4种攻击方式：跳起后发动身体外的地魔法，此时躲在它身下即可；用脚踩踏两人，迅速躲闪；往前跳跃后发动放射型地魔法，利用空隙躲避；投掷石块攻击，移动躲闪。砍完6只脚后，蜘蛛会吐白丝攻击，还会悬在空中发射蓝色光波和火球，移动身体躲开，此间利用艾雯的魔法来打空中的蜘蛛，获胜后艾雯学会地裂魔法。猫魔人逃走，妖精露对拉古那充满了敌意，将他好一顿修理。剧情自动获取人物情报：暗之妖精露①。

接下来学习地裂魔法的奥义技。回到废坑入口，前往左侧道路遇到宣传企鹅女，提示魔法柱子要用相克属性的魔法来解除，艾雯刚学会的地裂魔法正好除掉这些风属性的柱子，由此进入格罗姆工房迷宫。

塞科多姆废坑：格罗姆工房

迷宫等级：LV4，入口标志：面具

时间限制：12分钟，罐子数量：13只

1层：5只罐子，沿通道一直走，途中几番遭到伏击，全灭怪物才能开启通道的门。泥潭不要踏上去，会拖慢速度；2层：5只罐子、1只宝箱，迷宫左下房间有3只箱子，开箱会跳出成群小怪，清完开启出口的门，迷宫上方宝箱拿到学者帽子；3层：3只罐子、1只宝箱，杀怪开门，迷宫上方的箱子是爆弹×3，中部箱子是烧卖。在迷宫中部有条被铁块阻住的路，目前无法通行，需后面拿到齿轮B并改造完武器后，将铁块拖出来，在里面调查1只纸盒，会不断跳出怪物，最后出现谜之宝箱（摩艾石像）。


来吧，跟大叔一起做运动！脖子扭扭屁股扭扭

在工房道终点遇到蒙面超人嘉兰多，跟着他做了1遍健美操（囧！），学会无属性魔法和地裂魔法的奥义技，超人还送了1张粉红门票，它是竞技场的入场券。竞技场就在废坑入口左上方通道，把门票给宣传企鹅女看过就可进入竞技场。

小贴士4： 迷宫中每当连击数达到50或50的倍数便得到一个奥义点，每个奥义点可发动1次奥义技，奥义点的上限＝生命上限÷10，奥义发动键为V。



竞技场

竞技场有4种功能：一是左侧的展厅里摆放拿到手办的怪物，手办要打怪来收集，共158份。二是左侧展厅通道里有台游戏机，用它可挑战之前曾打过的Boss，获胜可得到该Boss的手办。三是大厅摆放的自动贩卖机，卖2种饰品，还有3种增加饰品孔的部件。四是进行竞技挑战，可得到一些饰品和系统道具，出场人物共有9个，在开始只有1号、2号和8号人物出场，打败8号会自动解锁9号，其他人物则要随着主角猎人等级的提升而依次解锁。

编号	比赛名称	挑战人物	获胜奖品	解锁点数
1	莫里斯杯	莫里斯	皮带	无
2	西部牛仔杯	奥蒂莎	祈祷健康护符	无
3	纯情少年杯	布库尔	体重计	60
4	魔法少女杯	皮皮洛	精神安定护符	120
5	小忍者杯	昴	防弹盾	180
6	武装公主杯	菲奥娜	哥哥的头带	240
7	万能管家杯	克劳德	Z－POD、音乐CD	300
8	最强男人杯	嘉兰多	等级调整板G	无
9	企鹅杯	企鹅	王冠	无

小贴士5：挑战超人获胜得到的等级调整板G，是调整迷宫等级的道具，调查迷宫门口的等级石板即可完成调整，迷宫里怪物的等级为30级，掉落高级食物和怪物手办的几率增加，有的谜之宝箱还会刷新宝物。

小贴士6：在竞技场中挑战管家克劳德获胜可得到音乐播放器Z－POD。除了开始赠送的CD外，共有10张CD可换。需要收集10份最高级的食物（食物栏最下一排，龙骨除外）到大熊猫楼换取，拿到CD后在游戏中可任意播放喜欢的音乐。



人物情报收集

竞技场：蒙面超人嘉兰多①、女裁判露缇①、宣传企鹅女②（打败超人后挑战企鹅女获得，此条无时间限制）。

第二章 奥鲁特木神殿

前往北方的罗亚鲁塔村，和村长怀森谈话，得知曾有陌生男女向他打听过路，前往奥鲁特木神殿去了。在村庄的宠物店可选购宠物，在迷宫中可以攻敌或拾取金钱和宝物，是很体贴的助手。目前有3只可选：猫擅长近攻，狗擅长远攻，小鸡则会下蛋（爆弹）。宠物可通过战斗升级，也可喂它宠物饲料来升，最高升至LV9。接下来前往神殿前，建议先到各处触发支线剧情并收集人物情报信息。在神殿外遇到库布尔和皮皮洛（一代的男女主角），两人离去后调查前面的水域，艾雯用地之魔法开辟1条通道。

支线剧情

①到奥隆大铁塔，会再次看到菲奥娜和青年管家克劳德在交谈；②前往水晶谷再遇恶狼狩猎者奥蒂莎，她向艾雯问起水晶谷的渊源；③将比萨交给头顶鸡巢的切斯克，得到1只所罗门戒指，用它能听懂动物的语言。比萨用10个奶酪来换取，奶酪在后面的奥鲁特木神殿很容易打到；④在遇到过库布尔和皮皮洛之后，返回到阿鲁斯特镇的大熊猫楼，碰到库布尔和皮皮洛在吃饭，拉古那和艾雯与他们坐在一起亲切聊天。



在神殿外遇到前作的男女主角

人物情报收集

时间要求：获得地裂魔法后，到获得冻结魔法前。

罗亚鲁塔村：头顶鸡巢的切斯克①（交给比萨）、宠物店长比安斯①、草帽大叔阿鲁贝尔①；阿鲁斯特镇：大熊猫楼厨师贺安①、黑人钢琴师谢斯塔①；民居：弟弟柯林①、姐姐苹果①；菲奥娜邸：紫发女仆安娜①；博物馆：接待员卡尔蒂娜①、管理员格林①；广场：蓝发女孩哈提①、养狗绅士利普顿①、红发女仆海伦娜①；星之峰山脚：妖精小女乔伊①；到达神殿外剧情自动获取：库布尔①、皮皮洛①；大熊猫楼：库布尔②。



拿到谜之宝箱后，前往博物馆找专家鉴定

奥鲁特木神殿：神殿主区域

迷宫等级：LV4，入口标志：笑脸

时间限制：11分钟，罐子数量：16只

1层：4个罐子、1只宝箱，出口在迷宫中部，沿外围通道逆时针方向绕过去，砍两道机关，出口的门开启。在迷宫右上方的宝箱拿万步计，它是用来计算主角行走步数的装置，拿到后立即打开，达到6万步后可在后面和女角一起泡温泉。出口附近有2座女神像，需要将它们移到底座上才会出现罐子，由于目前还没有拿到男主角的第2把武器，此回是拿不到金牌的；2层：6只罐子，先到左侧房间敲4只罐子，然后绕到环形走廊，有很多锯轮顺时针移动，跟着它们走，砍掉四角的开关，开门。到一大房间里打黄色圆钮出现小怪，清掉它们开门；3层：6只罐子、1只宝箱，往下走清怪开门，迷宫中部的宝箱里是谜之宝箱（雷龙后脚骨骼/G模式：剑龙后脚骨骼）。

奥鲁特木神殿：水之圣域

迷宫等级：LV，入口标志：齿轮

时间限制：13.5分钟，罐子数量：10只

1层：3只罐子、1只宝箱，先到主通道两侧的3个房间里打机关，开启出口的3道门，再返回将3个房间的机关开一遍，分别到对面拿道具，中间的宝箱拿到锁甲；2层：3只罐子、1只宝箱，通道里有很多锯轮，趁它们移到宽阔地时绕过去。到大房间在左上角打机关，出口的门开启。迷宫顶部的谜之宝箱（水蓝宝石）需要过大铁塔迷宫后学到火魔法，解除水属性柱子后进去拿取；3层：4只罐子，到大房间挑怪物开出口的门。

来到水之圣域终点后，在大蓝箱子里拿到齿轮B，此时可返回机场工房改造武器，拉古那得到第2把武器——巨钳，附加抓取能力，操作方法是对目标按住攻击键。

奥鲁特木神殿：通往祭坛的路

迷宫等级：LV5，入口标志：猫脸

时间限制：13.5分钟，罐子数量：17只

1层：9只罐子，绕到下面房间，有3道锁住的门，砍机关开启右下出口的门；2层：3只罐子、1只宝箱，跑到迷宫左侧打机关，开出口的门。地图中部的4个路口均有风扇，主角被逆时针方向吹着跑，朝一侧用力可摆脱风力的控制，在4座风扇中央有宝箱，里面是盗贼之鼻，装备它可探测附近的宝箱，漏拿宝箱时会有提示；3层：5只罐子，依次杀怪或砍机关开门。迷宫右下通道被火属性的柱子阻住，等学会冻结魔法再来解除，里面是谜之宝箱（龙宫之使）。



用女主角的魔法点亮灯泡来切换红绿灯

在神殿终点存档，往下一场景挑战湖怪，它有4种攻击方式：朝平台拍击，站到平台边缘躲开；用前臂刺击，跳跃躲闪；朝主角吐小鱼，快速斩杀；吐毒液，站到平台边缘。打掉半血后，它会将平台冻结，移动时脚下很滑，并且它增加一种攻击方式：在湖里翻腾，吐气泡攻击主角，平台倾斜时不要掉下去。击败湖怪后，艾雯习得冻结魔法。这时人狼战士帝嘉鲁德现身，言谈中对两人很不屑的样子，拉古那愤然上前挑战，结果被人狼轻描淡写的一击打倒。两人回到阿鲁斯特镇，艾雯为拉古那包扎伤口，推测夺城的幕后黑手也是吸血鬼的真祖血脉。第2天艾雯决定前往金暗之森调查，不过还是去学习一下冰魔法的奥义技吧，于是回到神殿入口，用新学的冻结魔法消除火属性柱子，往前进入地下冥想场迷宫。剧情自动获取人物情报：吸血妹妹艾雯②



与湖怪展开激斗

奥鲁特木神殿：地下冥想场

迷宫等级：LV7，入口标志：面具

时间限制：16分钟，罐子数量：11只



1层：4只罐子、1只宝箱，沿路的门都要清怪来开启，左侧密室宝箱有幸运金币，是后面支线剧情要用到的道具；2层：4只罐子、1只宝箱，开始会看到怪物背着出口的楼梯跑，追到末端与背楼梯的巨蟹展开战斗，先打掉它大部分血，再把它引至踏板上杀死，这样左边的门开启，到里面拿到谜之宝箱（冰冻猛犸象）。如果巨蟹没有死在踏板上，可以让拉古那用武器抓1只小怪带到踏板处，再用冻结魔法将它冻住；3层：3只罐子、1只宝箱，在4个路口各有3只灯泡和1个红绿灯，要将4个红绿灯全部切成绿色，每个路口需要点亮的灯泡数不同，多多尝试，将所有绿灯点亮后，中央的门开启，到正中房间的宝箱拿增加饰品孔的部件2。最后到地下冥想场的终点跟超人跳健美操，学会冻结魔法的奥义技。

第三章 金暗之森

支线剧情

在往金暗之森前可触发以下支线：①神殿前遇到迷路的克雷斯，将幸运金币交给他，此事件有后续；②到飞机场找奥蒂莎谈话；③到阿鲁斯特镇的菲奥娜府邸，找菲奥娜和管家克劳德交谈；④在竞技场找蒙面超人说话，得到1份炒饭，将它交给门外的宣传企鹅女，她会让主角选一样礼物；⑤在星之峰会遇到迷路的布库尔和皮皮洛，他们在追捕一名窃贼。

人物情报收集

时间要求：获得冻结魔法后，到获得旋风魔法前。

阿鲁斯特镇大熊猫楼：厨师贺安②、黄发歌姬赛菲拉①、红发女仆海伦娜②；民宅：姐姐苹果②（和弟弟柯林说话）、服装店长亚妮迪②；博物馆：管理员格林②、接待员卡尔蒂娜②（和提欧说话）；广场：中年男人莫里斯②、园丁限①；观云台：弟弟柯林②（和姐姐苹果说话）；机场：人狼狩猎者奥蒂莎②、男技师诺顿②；工房：女技师梅丽安②；废坑外：妖精长女玛琳②（和次女莉琪说话）；罗亚鲁塔村：红帽大婶玛莎②、村长②（和玛莎说话）；农场：农家女菲德瑞卡①（装备所罗门戒指后和牛说话）；宠物店：店长比安斯②。

金暗之森：菜园林道

迷宫等级：LV7，入口标志：笑脸

时间限制：9分钟，罐子数量：17只

1层：5只罐子，通道上的门要拉大蘑菇压到圆圈上开启，出口房间里的宝箱是脑力游戏机，它可以做简单的算术题，答对可积累Combo拿奥义点；2层：7只罐子，一直往下过2道桥，往地图右上跑，砍机关开启地图左侧的门，由那里过桥找到出口；3层：5只罐子、1只宝箱，一路往上走，跑到顶端打机关开门，再往下走，在右下角大房间将大蘑菇拖到圆圈上，清掉怪物开门，在迷宫的下端拿到谜之宝箱（叶形海马）。



将大蘑菇拖到圆圈里开启大门

来到金暗之森中继，拉古那感觉一股魔力的存在，敲树跌落1位女忍者（昴），她认为拉古那法力高深，坚持要拜他为师……剧情自动获取人物情报：小忍者昴①。

金暗之森：夜魔之森

迷宫等级：LV8，入口标志：猫脸

时间限制：20.5分钟，罐子数量：14只

1层：6只罐子，一直走就到出口了；2层：4只罐子、1只宝箱，到大房间打怪物，打倒幼虫它会化成一只大蝴蝶，杀掉它开门拿谜之宝箱（肉食龙后腿骨骼/ G模式：角龙前腿骨骼）；3层：4只罐子、1只宝箱，在门前将一旁拿月亮权杖的女神像拖过来，将它放到月亮图案的台座上，再将拿太阳权杖的女神像拖到太阳图案的台座上，大门开启，从宝箱里拿女主角的魔导士道袍。

在金暗之森终点看到一丛紫色的植物阻住道路，攻击无法破坏到它。艾雯说这是荆棘结界，用火魔法才能烧掉它。这时妖精露出现，说奥隆大铁塔发生状况，于是赶到大铁塔调查，存档后乘升降机到基层区域迷宫。

大铁塔：基层区域

迷宫等级：LV9，入口标志：笑脸

时间限制：19.5分钟，罐子数量：13只

1层：4只罐子、1只宝箱，沿通道往上走，乘缆车到迷宫左边，在大房间杀怪物开门，从宝箱里拿到邮箱，追加接收邮件功能，注意有1只罐子在缆车下方的平台上；2层：4只罐子、1只宝箱，在乘缆车时，在两侧各有6只靶



在迷宫尽头打小Boss

杂谈

Falcom出品，必属精品！

■北京 Griffin

Falcom，这个名字对于很多玩家来说意味着自己成长的历史。在无数个日日夜夜里，Falcom的游戏作品相伴人们度过，有些人对游戏最初的认识就是通过Falcom的作品。直至今天，我们看着屏幕上的《双星物语2》，仍然惊叹于Falcom的持久辉煌。

FALCOM创建于1981年3月，公司位于东京都立川市黎明镇，目前的注册资本接近两亿日元。公司主要经营项目包括：电子计算机游戏软件的开发与创作、音乐录像的创作、原创的电子计算机游戏软件的计划、电子计算机游戏软件相关商品的销售等。说起Falcom的游戏，在国内可谓家喻户晓，但能够一个不落地列举出来，却极少有人能够做到，因为Falcom出品的游戏实在是太多了。通常，出品多就意味着质量下降，而Falcom的游戏却大多都能具有优秀的水准。

1982年6月，《银河系之战》问世，这款Falcom的处女作包含有即时操作、模拟射击的因素，一经问世就受到广大爱好者的追捧。其后，每年Falcom都出品多款游戏，而且这些游戏的内容和类型各异，体现出Falcom公司的活力。1984年11月，Falcom展开了其著名系列《屠龙剑》（Dragon Slayer）的序章。一年之后，这个系列的第二作使得Falcom公司声望扶摇直上，首发就卖出了40万套！1987年8月，Falcom著名的《伊苏》系列诞生，成为经久不衰的游戏系列。1990年4月，《英雄传说》一代的PC版问世，从此揭开这一经典系列的序幕，国内许多PC玩家就是通过这一系列游戏第一次认识Falcom的。1992年的7月，《英雄传说2》诞生，同年推出各个平台版本，表现不俗。1994年3月，《英雄传说3——白发魔女》为这一系列创下了不朽的功勋，直至今天，人们提起“白发魔女”仍旧会沉湎于这款游戏浪漫凄美的情节和独特的叙事方式当中。其后的《朱红的雪》《海之槛歌》和《空之轨迹》虽然都取得了令人瞩目的成绩，但似乎一直也无法超越《白发魔女》当年创下的辉煌。2001年年底，《双星物语》系列的首作问世，直到我们今天介绍的这款《双星物语2》，一直都是最受欢迎的系列之一。此外，Falcom的优秀作品还很多，包括《西风狂诗曲》和《幻想三国志》等。



Falcom作品令人叹的不仅是其单款品质，它旗下的众多作品都成为生命力极强的游戏系列，并各自拥有海量的拥趸。这在单机游戏江河日下的今天，尤其显得突出和宝贵。

子，用女主角的魔法将它们击中后，两侧会各解锁1道门，左侧可拿到谜之宝箱（红宝石），右侧是出口；3层：5只罐子，稍复杂，乘平台移到左边，罐子多在炮台上，要避炮弹拿取，用3个机关开门，过桥就能找到出口了。

来到大铁塔中继，上阶梯看到库布尔跟皮皮洛，两人正对面前的火门束手无措，艾雯上前用冻结魔法将两侧的火团灭掉，这样火门便消失了。

大铁塔：铁路联结站

迷宫等级：LV10，入口标志：齿轮

时间限制：15.5分钟，罐子数量：14只

1层：4只罐子、1只宝箱，在开始跑到运输吊车的平台上，再打黄色圆钮开始运作，通过几道原来锁住的门，然后往左下绕过去，从宝箱里拿便携式电视，追加电视功能。在迷宫左部找大铁块，拖到右边的踏板上打开出口的门；2层：3只罐子、1只宝箱，有道具有跳弹板的平台，在左侧平台先不要踩到跳板，直接跳到下层，拿到谜之宝箱（雷龙胸部骨骼/G模式：剑龙胸部骨骼），过桥在迷宫的上方找到出口；3层：7只罐子、1只宝箱，将气球打爆开门，到迷宫左部杀怪，然后到大房间打1只菠萝怪，开门拿谜之宝箱（加拿大奇虾）。



迷宫中有各式的机关和暗道

来到铁路联结站终点，在大蓝宝箱里拿到齿轮D，前往机场工房进行武器改装，拉古那得到第3把武器——燃烧链，附加火焰攻击。回到金暗之森终点，用燃烧链将阻路的紫荆烧掉，往前来到老魔女的家。喝着100多岁老婆婆泡的茶，聊着两人便睡着了，原来老婆婆是人偶姑娘用幻术伪装的。醒来发现两人被吊在空中，猫魔人和人偶出现在面前，他们召唤一只地狱之花准备出击。危急时刻妖精露和女忍昴送来武器，两人和花妖战作一团。初期要打掉花妖的4条藤鞭，它会挥舞藤鞭抽扫，用拉古那的燃烧链来打。中期还会生出2条藤鞭，同时还会扔炸弹来轰，跳跃躲避，同时将它们打掉。后期会生出6条藤鞭，它们会一起抽扫，尽快将它们清除，同时要小心花妖用头部抓取主角，快速跳开。当藤鞭或头部攻击落空时，花妖会有一段僵直时间，快速攻击吧。战斗结束，艾雯习得旋风魔法。



前面就是魔女之家了



原来老魔女是女人偶变的

见到真正的老魔女拉莱拉，得知夺取水晶城的幕后黑手是艾雯的叔叔扎哈鲁，原来他在百年前的魔法大战中并未死去。剧情自动获取人物情报：老魔女拉莱拉①。返回金暗森林中继，站到浮板上使用艾雯的旋风魔法，浮台便会飞越前面的大坑，进入金色沼泽迷宫。

金暗之森：金色沼泽

迷宫等级：LV12，入口标志：齿轮

时间限制：11.5分钟，罐子数量：10只

1层：3只罐子，过沼池后遇到强风，顺着它跑，用浮板跳过两个沼池，绕到风扇背后切换开关，被风力冲到跳板上，飞至出口；2层：4只罐子、1只宝箱，入口左手的箱子是万能药×3，往前有大的毒沼，跳到浮台上使用旋风魔法飞到尽头，在毒沼中的宝箱拿到饰品伟人披肩；3层：3只罐子、1只宝箱，杀至路口清怪，将2座月之女神像拖到对应的台座上，开门，进去炸开石头，由露出的洞口跳到下面地道，炸石头，到地道末端跳出来，进传送门，拿到谜之宝箱（队长21号的电池/G模式：烈焰机体部件）。返回，炸开并列两块石头，传送门里面的桶里藏有生火腿。

穿过迷宫，从大蓝宝箱里拿到齿轮C，改造男主角的武器可减少攻击破绽。接下来前往金暗之森学习旋风魔法的奥义技，在金暗之森休息点往通道左侧的路走，两根沙柱用艾雯的旋风魔法吹掉，挑战妖精之村迷宫。

金暗之森：妖精之村

迷宫等级：LV13，入口标志：面具

时间限制：17分钟，罐子数量：16只

1层：4只罐子，在迷宫的右下方有只箱子在蘑菇顶部，将蘑菇拖到右上方通道，那边有个两层的脚手架，跳上去开箱子拿到蘑菇，注意脚手架顶部还有只罐子；2层：6只罐子、1只宝箱，迷宫右部的箱子里是宠物饲料，在迷宫右下房间杀大耳兽国王开门，拿到谜之宝箱（花月）；3层：6只罐子，迷宫左上方有地道，里面有1只罐子。上方有沙柱和石堆，上面有罐子。往迷宫右下走是地道，跳进去弹到另外一片迷宫，炸开岩石会出现僵尸王，杀掉后调查原来岩石的地方会出现宝箱，拿到谜之宝箱（绿宝石），用弹跳板跳至附近河里，趟过去便是出口了。

出迷宫找到蒙面超人，跟他做健美操后学得旋风魔法的奥义技。

第四章 大铁塔

人物情报收集

时间要求：获得旋风魔法后，到获得焦热魔法前。

阿鲁斯特镇大熊猫楼：中华可爱女－梅②、黑人钢琴家谢斯塔②（和梅交谈）、提欧医生②；民宅：银行家利普顿②；菲欧娜邸：绿发女仆安洁②、卖药人①（安洁说话）；教会：黄发歌姬赛菲拉②；广场：修女伊萨贝拉①、养猫的蒙德雷安夫人②、杂耍艺人瓦米莉娅①、紫发女仆安娜②；博物馆：修女伊萨贝拉②（和管理员格林说话）；竞技场：女裁判露缇②（和企鹅女说话）；罗亚鲁塔村村长宅：拉乌妮②、草帽大叔阿鲁贝尔②、风车管理人巴兰②；大铁塔门前：妖精次女莉琪②（和妖精长女玛琳交谈）。

回到大铁塔中继，走左侧台阶到上方平台，用艾雯的旋风魔法打两侧机关开门，进入灼天高炉迷宫。



灯泡里可怜的小姑娘，能不能救她出来了啊？

大铁塔：灼天高炉

迷宫等级：LV11，入口标志：猫脸

时间限制：16.5分钟，罐子数量：13只

1层：4只罐子、1只宝箱，多是火属性敌人，用无属性或冰属性的攻击打，男主角的燃烧链就不要用了。开始下行，用跳板弹到中间的封闭房间，从宝箱里拿到战士手套，最后由浮板升上去找到出口；2层：5只罐子、1只宝箱，到迷宫找3个靶子，其中1个隔着毒液池，用艾雯的魔法打，另一个藏在下方的机械后，打中全部靶子后到密室拿谜之宝箱（队长21号的身体/G模式：烈焰机体粘接剂）。跳上巡游的火车，将上面的2只气球打爆，出口的门开启；3层：4只罐子，全是战斗，注意攻击属性的切换。

离开迷宫到外部平台，到铁塔顶部见魔剑使特尔米多鲁，对话后迎战火龙。火龙有飞行和着陆两种状态，当它飞到空中时只能四处逃避，用跑动躲避它吐出的火球和旋风，用跳跃躲避同心圆冲击波。当它低空或落地时是攻击的好时机，用艾雯的冻结魔法远远地打，或换到拉古那跑到它背后攻击。战斗结束后艾雯习得焦热魔法，她的魔力复原。和魔剑使对话，得知当初驾驶翼龙的女孩居然是他制造的人偶，随后人狼战士帝嘉鲁德出现，用言语打击了拉古那一番。魔剑使提示扎哈鲁正在访问人类聚居地，便和人狼战士一道笑着消失。



跳到行驶的列车上打气球



艾雯的脾气有些发作

回到阿鲁斯特镇，这里已经被魔族攻击，布库尔和皮皮洛跑过来说他们击退了魔物，皮皮洛认定两人是摧毁城镇的元凶。争吵时，女骑士菲奥娜和管家现身，一番理论之后双方的战斗一触即发，这时妖精露飞到，报告说罗亚鲁塔村发生状况。赶到瘴气弥漫的罗亚鲁塔村，接下来要解救变成傀儡的村民，绕到身后用武器夹住，送到艾雯身边治疗，或者先将他们拍入地下，等他们爬出来再从背后夹住。治疗完毕，菲奥娜等人赶到致歉，这时空中传来钟声，传说中的吸血鬼之城（月光布莱雅城）显现出实体。

人物情报收集

时间要求：获得焦热魔法后，到打吸血侯爵前。

剧情自动获取：女骑士菲奥娜①②、管家克劳德①；赛科多姆废坑入口：路痴男克雷斯②。

在进攻布莱雅城之前，建议先去学习焦热魔法的奥义技。到大铁塔的入口，左侧通道有排冰柱，用艾雯的焦热魔法解除它，进入未来研究楼迷宫。

大铁塔：未来研究楼

迷宫等级：LV13，入口标志：面具

时间限制：13分钟，罐子数量：10只

1层：3只罐子、1只宝箱，途中打怪开门，打第2只罐子时注意远处有道平台，用魔法打到上面的靶子，平台会移过来，到对面宝箱拿到增加饰品孔的部件3；2层：3只罐子、1只宝箱，进入环形通道会被风流吹走，路边有2个机关，打任何1只便能停止风力。杀掉不断下炸弹的大火公鸡，地上出现一次性的传送门，由此进入管道拿谜之宝箱（银河号）；3层：4只罐子，有圆钮房间的2只木桶先不要打，等怪出现后再打它出3只爆弹，用来轰敌。有风扇的浮台用旋风魔法启动，飞到远处平台拿箱子里的蘑菇。

通过迷宫，跟蒙面超人大叔做健美操，习得焦热魔法的奥义技。剧情自动获取人物情报：蒙面超人嘉兰多②。

第五章 布莱雅城

前往布莱雅城外，艾雯解除外围的结界，进入城堡大厅。魔女婆婆传话过来，说扎哈鲁在礼堂举行什么仪式，因此两人需要前往3个地方去打开启通道的机关，先往右侧通道进庭院墓地迷宫。

布莱雅城：庭院墓地

迷宫等级：LV13，入口标志：无

时间限制：16.5分钟，罐子数量：12只

1层：6只罐子，沿通道往右上走，打机关开中部的门，进去再打机关，开启右下通道的门；2层：2只罐子、1只宝箱，杀怪开门，在迷宫左上角打机关开门，迷宫下端箱子里是巧克力。地图中部有只谜之宝箱（三叶虫），需要抓6只戴王冠的鬼火扔到喷火的井里，锁住的门才会开。通道上有5只鬼火王，还有1只在右下通道角落里睡觉；3层：4只罐子、1只宝箱，先清路上怪物，出口门后锁着1个大蘑菇，到入口不远的房间抓1个小蘑菇带到大蘑菇身边，门会打开，拖大蘑菇到黄圈里开另一道门，从宝箱拿到赛车手套装。

来到庭院墓地终点，往前挑战猫魔人蒙布兰。较艰辛的一战，在开始猫魔人和7只尸人绕场中旋转，随后在场中用光线画出八芒星阵，接着会放出弧形光波交叉攻击。敌人旋转时要抓准时机打猫魔人，如果打错或跑出圈外，会受到尸人的群攻。敌人画星阵时要呆在中心不动，放出光波时要及时跳跃躲避。如果打中猫魔人，他会飞到空中，地上会爬出成群的尸人，迅速用地裂魔法灭掉，否则它们会自爆。接着敌人会再次开始绕圈旋转，猫魔人的血越少则转得越快，考验玩家的反应判断力。战斗结束后猫魔人逃走，调查柱子开启机关，然后返回到城堡大厅，前往住宅区域迷宫。剧情自动获取人物情报：猫魔人蒙布兰①。



月光布莱雅城慢慢显露出实体面貌

布莱雅城：住宅区域

迷宫等级：LV13，入口标志：无

时间限制：14.5分钟，罐子数量：11只

1层：1只罐子，路障可强攻破掉，到上面房间开机关，出口的门开启；2层：5只罐子、1只宝箱，先到走廊两侧开机关，解除正中的2道门。到里层要绕到后面开两侧机关，中部的门开启，跑到房间宝箱拿人狼戒指；3层：5只罐子、1只宝箱，右上箱子是玉米羊羹，迷宫中部房间的门可用男主角的巨钳拖走，拿到谜之宝箱（雷龙头部骨骼/G模式：剑龙头部骨骼）。出口在右下角，需逆时针方向绕过去。

来到住宅区域终点，往前挑战人狼战士。他的攻击较容易躲避，换拉古那上前硬拼，若被抓到就切换成艾雯逃脱。将人狼打倒，上前调查柱子，这时人狼复活将柱子击碎，原来满月之夜的人狼是无敌的，还好饿狼狩猎者奥蒂莎赶到，和他打作一团。拉古那和艾雯回到城堡大厅，走左侧通道进入地下水牢迷宫。剧情自动获取人物情报：狼人战士蒂嘉鲁德①。

布莱雅城：地下水牢

迷宫等级：LV13，入口标志：无

时间限制：15.5分钟，罐子数量：11只

1层：4只罐子，出口离入口很近，不过牢房的门都被锁住，要跑到通道末端开机关。尽头有只锯轮，艾雯放魔法时滞空时间稍长，可用她跳过去开箱子和罐子；2层：3只罐子、1只宝箱，路上的门要依次打机关开启，利用路边的凹处来躲钉板并绕到后边。在出口附近的密室里有宝箱，要绕到通道的钉板后面拖开铁块，用机关开门，宝箱里是妹控斗篷；3层：4只罐子、1只宝箱，清怪可开启牢房所有的门，出口的后面有地道，可穿行到另一边的迷宫，拿到谜之宝箱（法老王的棺木）。

出迷宫到水牢终点，往前挑战魔剑使特尔米多鲁。敌人会发射剑气、旋风和剑，要小心躲避，不用和他近身战斗，用艾雯的无属性魔法来攻就行了。他的厉害招术是定身术，主角全身动弹不得，只能挨打，但若在他发动招术之前用旋风魔法奥义技，他的攻击会无效。防止他使出定身术的方法，是用拉古那的跳斩或艾雯的焦热魔法奥义技将他打倒。魔剑使离去后，调查柱子开机关，此时城堡大厅2层的门开启。在门边悬挂着两幅肖像，他们分别是艾雯的父母。剧情自动获取人物情报：魔剑使特尔米多鲁①。

布莱雅城：礼拜堂

迷宫等级：LV15，入口标志：无

时间限制：15分钟，罐子数量：13只

1层：5只罐子、1只宝箱，迷宫出口的密室需踩踏板开门，宝箱里是贤者帽子；2层：5只罐子、1只宝箱，首先将迷宫中的11只宝箱全部关合，里端的门才会开，进去拿谜之宝箱（紫宝石）。用跳板弹到中央泥沼里，一群女仆冲过来玩泥巴战，取胜后开门；3层：3只罐子、1只宝箱，入口旁通道拿谜之宝箱（队长21号的脚/G模式：烈焰机体的追加部分），迷宫中的门逐个打机关开启，右下角的箱子是汉堡包。

来到礼拜堂见到艾雯的叔叔——吸血侯爵扎哈鲁，而那个女人偶正进行一项什么仪式。扎哈鲁道出一套君临天下的理论，遭到拉古那的驳斥，接下来是和吸血侯爵的战斗，此战必败。就在扎哈鲁要动手除掉拉古那的时候，人偶完成了仪式，通往月之世界的门打开了，吸血侯爵和人狼战士、猫魔人、魔剑使等人准备进入传送门。这时拉古那看到了人偶的脸，居然是失散多年的妹妹米娅……剧情自动获取人物情报：吸血鬼侯爵扎哈鲁①、妹妹米娅①。



艾雯在礼拜堂见到吸血侯爵扎哈鲁

第六章 星之峰

回到菲奥娜邸，听魔女婆婆讲述有灾难沉睡在月之世界的事，众人振奋鼓舞准备迎战，唯有拉古那闷闷不乐，决定退出众人的行动，前去修理自己的飞机。此时拉古那单独行动，先不要去布兰德岗，到各处收集一下情报。

支线剧情

前往废坑入口，会和蒙面超人触发一段深具意味的谈话。

人物情报收集

时间要求：拉古那单独行动，到女忍昴加入前。

罗亚鲁塔村牛舍小屋：农女菲德瑞卡②；萝卜田：切斯克②；金暗之森入口：人狼狩猎者奥蒂莎③；水晶之地入口：妖精小女乔伊②（和次女莉琪谈话）。

由于艾雯离队，不能使用系统的传送功能了。来到布兰德岗，拉古那想起需要修理飞机的工具，于是前往机场工房借工具修理飞机。休息时正自懊恼感伤，忍者妹妹昴送来可口的便当，两人亲切交谈起来，直抒胸臆后的拉古那感觉轻松许多，答应前去昴居住的村庄看看。

支线剧情

到废坑再次触发和蒙面超人的剧情，超人愿收昴为徒，却遭到昴的婉拒。

人物情报收集

时间要求：女忍昴加入后，到星降之里遇袭前。

剧情自动获取：女忍弟子昴②；阿鲁斯特镇广场：宣传企鹅女①、杂耍艺人瓦米莉娅②；菲奥娜邸：紫发女仆安娜③、绿发女仆安洁③、魔剑使特尔米多鲁②（和克劳德对话）；罗亚鲁塔村宠物店：女骑士菲奥娜③、皮皮洛②（和布库尔对话）。

来到风雪漫天的星之峰，将4尊地藏菩萨石像全部转向正面，石壁出现暗道，进入忍者修行场迷宫。

星之峰：忍者修行场

迷宫等级：LV17，入口标志：笑脸

时间限制：20.5分钟，罐子数量：13只

1层：5只罐子，路线较简单，依次找2个机关开门；2层：5只罐子、1只宝箱，来到有吹强风的通道，先顺风过去打机关，跳上空中浮动的2道平台，跳到一侧门里，跑到里端打机关，出现另1道平台，这样便能利用3道平台跳到风扇后面开箱子了，或者直接用跳跃逆风缓慢移动，同样可到达风扇后面，宝箱里是骑兵护腕。在迷宫的右下角有间密室，让忍者妹站在圆圈里不断跳跃会踩出青草，箱子里是鳗鱼饭。经由跳板连串跳跃到大房间，清怪开出口的门；3层：3只罐子、1只宝箱，在开始通道收集罐子，到左上房间挑战彩翼大鸟，进密室拿谜之宝箱（帝企鹅）。出口的门紧锁，先到对面扔爆弹清掉石头，打机关会出现移动的靶子，用忍者妹妹的飞镖射中它就能开门了。



在星降之里被一群忍者围困

来到星降之里，受到一群忍者的粗暴对待，还好天山长老及时出现制止了他们，将拉古那待为上宾。在藤藏邸对话后，拉古那在村庄可自由行动。村庄里的杂货店出售男女主角的第6件衣服，还有1种袜子，以及提升经验值的3种食物。卖药人也来到这里，原来他也是忍者。往广场的井里扔钱会出现河童，不过目前无剧情发生。村庄门口的大五郎负责村庄到山脚间的传送。



危难之际，艾雯施展极光魔法将怪物击退

人物情报收集

时间要求：女忍昴加入后，到星降之里遇袭前。

星降之里：女忍弟子昴②（剧情自动获取）、天山老人①、忍者队长戒①②（①要和女孩琉璃说话，②要和藤藏邸门外的忍者说话）、温泉管理人更纱大婶①②、女孩琉璃①、杂货店老板日户目①②、卖药人②、茶屋姐姐茜①②（在得到情报①后，到藤藏邸门外找忍者说话拿到②）、花匠限②、熊皮男矢作①、大五郎①（和熊皮男对话）。

和村里每个人对话后，走到桥上会触发两人对话，于是动身前往温泉……泡完温泉后拉古那向昴诉说自己的童年，和妹妹米娅失散的经历。拉古那熟睡后，昴在屋里陪爷爷聊天，这时猫魔人和人偶赶到……拉古那醒来，发现村庄里腾现火光，到处游荡着魔物。杀至广场遇到猫魔人，他召唤出成群的怪物围攻过来，危难之际吸血公主艾雯和妖精露赶到，艾雯用新学会的极光魔法清掉怪物，进山洞找到受伤的天山老人和昴，两人前往暴雪平原迷宫。剧情自动获取人物情报：男主角拉古那②（此处游戏有Bug，如拿不到读档重来）。

星之峰：暴雪平原

迷宫等级：LV18，入口标志：齿轮

时间限制：17.5分钟，罐子数量：11只

1层：5只罐子、1只宝箱，桥上有2只罐子可用跳斩打到，另一座桥的宝箱要拿到齿轮E改造武器后才能拿到，宝箱里是计算机。在通道躲避滚动的大雪球，将气球打爆开门；2层：4只罐子、1只宝箱，在出口附近密室的宝箱拿法较有趣，入口附近通道有强劲的风流，先到桥上砍掉1根石柱，大风扇会吹过来1只小怪，然后随风流跑到迷宫右下角，看到石柱将

小怪挡在了巨坑前，这时小怪头顶出现爱心，它跟着主角走，不要误杀它，带着它到迷宫出口附近，它会开启密室的门，从宝箱中拿到增加饰品孔的部件4；3层：3只罐子、1只宝箱，头顶缆绳上的机关和灯笼可跳斩打下来，到迷宫中部挑大山猿开门，拿谜之宝箱（肉食龙胸部骨骼/G模式：角龙后腿骨骼），出口附近箱子是意大利炒面。

在暴雪平原终点的大蓝宝箱拿到齿轮E，而后前往机场工房改造武器，得到滑翔链，拥有滑翔能力，可飞越较大的坑。此时可使用传送魔法了，前往金暗之森，会再度遇到妖精三姐妹，说妖精商店近期开张。此时找星降之里的河童对话，滑雪游戏开放。返回中继点，可挑战左边的剑之参道迷宫。

滑雪小游戏：在拿到滑翔链后开放，总共有4个关卡。

关卡	罐子数	完成奖励
LV1	28	青铜奖牌
LV2	36	白银奖牌
LV3	21	黄金奖牌、极光魔法奥义技
LV4	16	白金奖牌、露的手办

人物情报收集

时间要求：星降之里遇袭，到拿到月支剑前。

剧情自动获取：女忍弟子昂③、吸血妹妹艾雯③、男主角拉古那③；布兰德岗：黑人钢琴家谢斯塔③；星降之里：神社看守人河童①（拿到滑翔链后）、熊皮男矢作③、河童②（完成滑雪游戏LV2二次，和河童谈话）、河童③（完成滑雪游戏LV3、习得光魔法奥义后与他对话）。

星之峰：剑之参道

迷宫等级：LV18，入口标志：猫脸

时间限制：17分钟，罐子数量：17只

1层：5只罐子，入口附近有只戴草帽的大蘑菇，跳斩攻击草帽，发现是怪物伪装的。到迷宫右下角通道上打1只戴蓝花帽子的怪，杀掉后用武器拿草帽回去给大蘑菇戴上；2层：7只罐子、1只宝箱，很多罐子都在怪物身上，由开始往右下走，遇锯轮跳跃躲避，扳开关启动钉板，绕到到它后面迷宫。由地道进冰窖，杀怪出去，到外面再打大怪掉谜之宝箱（队长21号的头/G模式：烈焰机体的热血灵魂）；3层：5只罐子、1只宝箱，往迷宫右上角跑，如在1层曾给大蘑菇戴草帽，大蘑菇会出现打开密室的门，拿到谜之宝箱（佛像），出口在迷宫右下角。离开迷宫后存档，等电脑系统时间为整点时（也可在电脑上修改）进入废弃设施迷宫，在1分钟内打怪掉谜之宝箱（琥珀）。


魔剑使和米娅带着艾雯离开


将大石龟炸趴再跳到它的后背上

来到山顶，看到人偶正在施法，拉古那将妹妹的事讲给她听，人偶却唤醒1只大石龟。此战在小石台上展开，躲避石龟的几种攻击：地上出现光柱，用拳头砸地面产生冲击波，落石块攻击，吐光球攻击。等石龟施放招术的时候头部会探低，这时让拉古那上前打它的头部，石龟嘴巴张开时，换艾雯的魔法打它的嘴。打掉石龟5成血后，它会拍碎平台，两主角掉落一片较大场地。石龟会用脚踩、吐火攻击，往它的身下扔爆弹，等它被炸趴下，跳到它后背打绿色圆孔，石龟会掉血。等它爬起来再下去扔爆弹，如此反复打倒它拿到月支剑。打败石龟后，人偶祭出虹之宝玉，拉古那毫不畏惧的上前倾吐心声，人偶不忍重手攻击，终于承认是他的妹妹，拉古那跑上前紧紧将米娅抱住，撕去伪装的米娅痛哭流涕。此时魔剑使飞至，命令米娅抓住艾雯公主，然后带着艾雯前往异世界，前去继承金色魔王的力量。

回到星降之里，忍者们已将村庄整修一新。拉古那将遭遇的事讲给天山老人听，老人称那把月支剑是用来开启异世界通道的，而异世界的入口在水晶谷中，需要相当的魔力才能解除封印。谈话后，到隔壁找养伤的忍者妹妹昂，然后离开藤藏邸，在这里露会寄驻到拉古那的武器里，可使用有一定限制的传送魔法，并追加战斗中最后一击效果。剧情自动获取人物情报：吸血侯爵扎哈鲁②、暗之妖精露②、天山老人②、人偶妹妹米娅②。

第七章 月之异世界

接下来要寻找几个擅长魔法的人，分别是皮皮洛、菲奥娜和魔女婆婆。皮皮洛在阿鲁斯特镇博物馆与教会之间的观景台，菲奥娜在镇上的菲奥娜邸，魔女在金暗之森的魔女之家。此时可到各城镇收集人物情报和触发支线剧情，并顺道做拉古那终级武器改造任务（上）。

支线剧情

①阿鲁斯特镇的服装店有新货上架：围巾和蝴蝶结，喜欢可以买下；②若已收齐队长21号的部件，到博物馆找这个机器人对话，可得到第5只宠物卡里库拉——有火焰攻击能力的小机器人；③如果一直打G模式的话，此时烈焰机体的部件也收集齐了，前往博物馆和烈焰机体对话，它会为主角将奥义点数加满（只有1次机会）；④在金暗之森还有一处没摆东西的地摊，看来是妖精三姐妹的，告示提示近期开张。

拉古那终级武器改造任务（上）：先在星降之里民宅和熊皮男矢作说话，得到1尊鹰雕像。然后到阿鲁斯特镇，将鹰雕像交给大熊猫楼的眼镜医生提欧，得到手电筒。再到菲奥娜邸，将手电筒交给红发女仆得到笔记本。到罗亚鲁塔村，将记事本交给宠物店老板比安斯，得到奇特的“宠物饲料”。回到阿鲁斯特镇，将“宠物饲料”交给大熊猫楼的厨师贺安，得到餐巾。到星降之

里，将餐巾交给温泉管理人更纱（在杂货店），得到海胆罐头。到阿鲁斯特镇的大熊猫楼，将海胆罐头交给风车管理员巴兰，得到1株猫猫草。至此任务暂告一段落，在救回艾雯后还有后续。

人物情报收集

时间要求：从艾雯被抓，到异世界艾雯归队前。

星降之里：民宅：熊皮男矢作②、大五郎②（和矢作交谈）、琉璃②；广场：茶屋姐姐茜③（和左侧忍者谈话）；阿鲁斯特镇大熊猫楼：中华可爱女梅③、格苏雷师傅②、医生提欧③（和梅谈话）、风车管理员巴兰③；博物馆：卡尔蒂娜③；广场：蓝发女孩哈提②；服装店：店长亚妮迪③；菲奥娜邸：海伦娜情报③（将手电筒交给红发女仆）；机场：柯林③；罗亚鲁塔村宠物店：比安斯③（将笔记本交给店长）；金暗之森魔女之家：老魔女拉莱拉②。


众人合力打开水晶谷的大门


决战吸血侯爵变身的暗之真祖

在找完3个擅长魔法的人后前往水晶谷，用魔法和月支剑开启大门，出现一道向上的阶梯，在攀爬阶梯途中遭到翼龙拦截，还好人狼妹妹奥蒂莎及时出现解决。人狼妹妹加入后，一同进入异世界挑战月之回廊迷宫。人物情报收集：魔法天才皮皮洛③（在打开通往异世界大门后立即与皮皮洛交谈）。

小贴士7：触发男主角和人狼妹妹（吸血妹妹）混浴的条件是：计步器的数字大于6万，奥蒂莎（艾雯）在队伍中。进温泉后先让女生洗2次，再让男生洗，就有几率混浴。如没触发，就离开再重新进入温泉，继续按此顺序洗……

异世界：月之回廊

迷宫等级：LV20，入口标志：笑脸

时间限制：17分钟，罐子数量：13只

1层：3只罐子，这层有2只重力球，在周围产生的浮力能使主角飞行一段距离，利用它可飞到左上角的1块迷宫，这面有只兔子，标牌上写的是“兔子怕寂寞，如果你不靠近它就会跟你走”，下面要做的是将它带到3层。记得将宠物关掉，离兔子太近会瞬移到别处，因此在小地图上能看到它就行，它会自动跟上来。领着它到出口，往传送门后面的洞里赶，它瞬移时有一定机率掉进洞里，如果攻击够低，也可抓住它直接扔洞里。很有趣的情节，让人很容易联想到《爱丽丝漫游仙境》里的兔子洞；2层：5只罐子、1只宝箱，左上有条标识“兔子专用”的通道，把兔子领到那里，它会打开大门。里面有道重力踏板的门，站到踏板上，打开体重计（竞技场挑战纯情少年杯获得）吃食物增重到99公斤，大门会打开，将兔子赶进大洞。出口附近有只金球要推动，2个灯泡用人狼妹妹的飞镖同时打亮，在出口附近拿谜之宝箱（肉食龙前腿骨骼/G模式：角龙胸部骨骼）；3层：5只罐子、1只宝箱，将那只兔子引到专用通道开门，它终于可以和伙伴们开茶会了，拿到谜之宝箱（钻石），如果选择杀掉兔子也会掉宝箱，得到模拟时钟。


男主角的最终服装很恶搞哦

离开迷宫往前遇到艾雯，她会使用地、冰、风和火属性魔法攻击，用人狼妹妹的远程攻击来打，如此较容易避开地火魔法，风魔法只需保持移动便能躲避，重点是小心被冰魔法冻结，中招的话只有硬抗了。打败艾雯，原来她是猫魔人伪装的，猫魔人见伪装败露想逃，被拉古那抓过来一击敲昏。剧情自动获取人物情报：猫魔人蒙布兰②。

异世界：驹之王都

迷宫等级：LV22，入口标志：猫脸

时间限制：17分钟，罐子数量：15只

1层：6只罐子，主要是战斗；2层：6只罐子、2只宝箱，迷宫由4块分散的陆地组成，在开始的陆地对气球用跳斩打就可启动缆车，途中罐子用人狼妹妹的飞镖打。到第2块大陆乘第3辆缆车，到迷宫左上角拿谜之宝箱（鹦鹉螺）。将宠物关掉，乘第1辆缆车到附近的陆地，听两只怪的谈话，说有个家伙因偷东西而被抓。抓住旁边的小蘑菇，算好距离将它扔到缆车上，利用3辆缆车将它送至地图最顶端的刑场，犯人是副扑克，小蘑菇证明它无罪，扑克很高兴，送给主角1只宝箱，得到增加饰品孔的部件5。再回前面的平台，将1只花盆带回刑场，它才是偷东西的元凶，从箱子拿到馄饨面；3层：3只罐子，到两侧开机关开门，躲避滚动的圆球至终点。

离开迷宫至异世界中继2，往前挑战人狼战士蒂嘉鲁德。此战用人狼妹妹奥蒂莎来打，她的跳跃对周身有攻击能力，因此只需不断在敌人前面跳就行，注意跳跃的方向要偏向敌人的身侧，这样不容易被他抓到。打倒人狼战士后，奥蒂莎也因体力耗尽而离队。剧情自动获取人物情报：人狼战士帝嘉鲁德②③。

异世界：封印庭院

迷宫等级：LV24，入口标志：猫脸

时间限制：13分钟，罐子数量：14只

1层：6只罐子、1只宝箱，入口右边有宝箱的门，需要绕到迷宫中部，隔网打1道机关来开启，里面是谜之宝箱（黑珍珠）。出口的门，站到圆圈里跳跃，小草长高时快速由升起的大球底下穿过去；2层：4只罐子、1只宝箱，到迷宫中部两侧打巨球，开启中间的2道门，将中间的球推入毒沼，杀出现的巨怪，掉落宝箱里是勇士手套；3层：4只罐子，要开3道门，先到两侧打机关，再到中间

打绿球出怪，杀怪后全部的门开启。

离开迷宫至异世界终点，到祭坛看到吸血侯爵扎哈鲁将艾雯困在光团里，在进行什么古怪仪式。开始战斗，侯爵会放横斩或竖斩的光波攻击，远了就左右跑避开，近了就跳跃躲闪。跑到侯爵身前打一下就跑，他会放一群蝙蝠攻击，画面变暗，地上出现炸弹，躲闪，如此反复。将侯爵打倒后，艾雯归队，侯爵会变身为暗之真祖，展开下一场战斗。这一场难度较大，敌人共有10余种攻击方式，除了拳头的物理攻击，还会放出大范围的寒冰、火球、光球、落雷和暗魔法攻击。此外敌人有物理攻击免疫和魔法攻击免疫两种状态，当攻击伤害为0时，记得要切换角色来打。在初期会放出重力球，尽量用高距离的跳跃来移动和接近敌人，这样容易躲避地面上的各种伤害。后期敌人会拿出一把剑，战场画面会倒置，打一会儿会恢复常态。吸血侯爵被打倒后，正欲与金色魔王的力量融合，出现的魔剑使特尔米多鲁将他一剑诛杀，原来魔剑使才是真正幕后黑手。侯爵临终将常暗魔法传给了艾雯，米娅现身与金色魔王的力量相融合，原来她就是远古金色魔王的转世之身……


要拿到男主角的终级武器，可是要大费周章哦

第八章 螺旋要塞



在魔剑使和米娅离去后，救起奥蒂莎回到水晶谷，正说话间天空风云变色，浮现出金色魔王的居城——螺旋要塞。众人回到菲奥娜邸进行商议，拉古那决定驾驶飞机穿越龙卷风，前往空中的螺旋要塞。剧情自动获取人物情报：人偶妹妹米娅③；老魔女拉莱拉③。

拉古那终级武器改造任务（下）：前往竞技场，将猫猫草交给女裁判露缇，得到园艺剪刀。到星降之里，将园艺剪刀送给藤藏邸右侧的忍者，得到十字镖。前往罗亚鲁塔村，将十字镖送给怀森村长，得到变声器。到阿鲁斯特镇，将变声器送给杂耍艺人瓦米莉娅，得到创可贴。前往星降之里，将创可贴交给爱迷路的克雷斯，得到地图。到阿鲁斯特镇，将地图送给卖药人，得到齿轮F。前往布兰德岗，将齿轮F交给格苏雷师傅，将终级武器改造完成！切割链拥有利刃功能。

此时妖精三姐妹的商店终于开张了，位置在金暗之森的入口，出售第4只宠物——菲艾丽，具有回血能力。

梦幻迷宫介绍

在从月之异世界归来后，废坑、神殿、大铁塔和金暗之森的梦幻迷宫开放。迷宫共有20层，每10层有1个大Boss。迷宫的第1层等级是25，后面每层的等级依次+1，怪物也越来越强悍。迷宫内的怪物掉落手办的几率提升，桶和箱子里可刷出最高级的一批食物。

梦幻迷宫的奖牌评判与时间、破罐子数、杀敌数都无关，而是根据通过的层数进行判定。通过9层得青铜奖牌，通过10层得白银奖牌，通过19层得黄金奖牌，通过20层得白金奖牌。每座梦幻迷宫在解决最终Boss后都会掉落宝箱——废坑可得常暗魔法的奥义技；神殿可得第6只宠物科博卢多，看似柔弱的小狗，但养大后会全身笼罩金光，手执长剑用剑气和冲刺攻敌，是能够独挡一面且非常帅气的勇士；金暗之森可得貂皮外套，是男主角的最后一件衣服，穿后变身为维尼熊；大铁塔可得水手裙，是女主角最后一件衣服。

人物情报收集

时间要求：从异世界归来，到螺旋要塞打金色魔王前。

阿鲁斯特镇广场：卖药人③（交给地图）、中年男人莫里斯③、花匠限③、蓝发女孩哈提③；布兰德岗：备用维修零件的格苏雷师傅③、女技师梅丽安③；机场：布库尔③、男技师诺顿③、管家克劳德②③；废坑：宣传企鹅女③（在梦幻迷宫前和它说话）；竞技场：女裁判露缇③（将猫猫草交给她）；金暗之森：妖精长女玛琳③；罗亚鲁塔村广场：切斯克③、怀森村长③（和切斯克谈话）、农家女菲德瑞卡③；村长宅：拉乌妮③；星降之里杂货店：店长日户目③；温泉：管理员更纱大婶③；广场：忍者队长戒③。



众人在为进攻螺旋要塞进行紧张的准备

准备妥当后，前往布兰德岗和梅丽安对话，选“随时可以出发”即可测试飞机准备出发，蒙面超人和忍者妹妹昴还赶来送行。在众人的飞机升空后，超人拿下面具，向昴展示了他的本来面目，玩家不难猜出他的真正身份了。拉古那和艾雯在诸位伙伴的魔法支持下，撕开龙卷风闯入螺旋要塞。

螺旋要塞：机甲回廊

迷宫等级：LV26，入口标志：无

时间限制：15.5分钟，罐子数量：11只

1层：2只罐子，出口的门要到两侧打机关开启；2层：5只罐子、2只宝箱，迷宫中部的密室要打3只大机器人才能开启，宝箱里是圣剑凯甲，同时开启往迷宫上方通道，打3个机器人拿到谜之宝箱（肉食龙头部骨骼/G模式：角龙头部骨骼）；3层：4只罐子、1只宝箱，本层全用传送点来走，记住每个房间的特征。在出口前的大房间打右上角的机关，会在迷宫右侧的小房间增加一个传

送点。回到有4个传送点的区域，进中央的传送点，走下去可到那个小房间，拿到谜之宝箱（粉钻）。

出迷宫到中继点，往前到剑魔之座见到圣讨大将军特尔米多鲁，拉古那对他多年来照顾妹妹表示感谢，但立场不同仍难免一战。此战建议用艾雯来打，最好带有补血能力的宠物登场。尽管敌人有剑气、冲击波和冲刺的攻击，但只要甩开距离，他便无计可施，他的攻击在艾雯的跳跃下很容易躲闪。艾雯不断地围着敌人跑跳，选用光暗魔法攻击，等攒到了奥义点再换其他魔法放奥义。注意在打到他1/3血时，他会锁住第二角色，此时开始不能换人，并且食物的回血量为0，不要浪费了。打倒了圣讨大将军后，继续往前挑战螺旋中枢迷宫。剧情自动获取人物情报：圣讨大将军特尔米多鲁③。



和金色魔王的最后一战



来到机场和曾经的伙伴们道别

螺旋要塞：螺旋中枢

迷宫等级：LV28，入口标志：无

时间限制：19.5分钟，罐子数量：16只

1层：6只罐子、1只宝箱，较大的迷宫，入口在迷宫中部。开始往上方两侧打机关，迷宫顶部出现传送点，依次传送下去。注意，迷宫下部的开关打向右侧，出现至出口的传送点，再打向左侧，会出现新的传送点，可到迷宫左上区域拿谜之宝箱（儒艮）；2层：4只罐子、1只宝箱，迷宫虽大但走法简单，右侧区域的宝箱是仙人书卷；3层：6只罐子、1只宝箱，地上透明红色地板是陷阱，用男主角的武器飞过去。到左上方打机关，右上方通道的吸力球会暂时关闭，时间短暂不好把握。这里也可直接用武器飞过去，诀窍是飞行一定距离才有足够的冲力摆脱引力。放谜之宝箱（谜之龙壳飞翔装置）的屋门是单向的，拿完需再跑一遍迷宫。

来到螺旋要塞终点，米娅已完全得到金色魔王的力量，为了使失去控制的米娅恢复常态，必须与魔王力量的核展开战斗。敌人的攻击方式是升起数量不等的柱子，有的会波浪状起伏，有的底部放射弹珠或激光。柱子升起时有先兆，抓住时机跳上去，等柱子升至顶端时用跳斩打空中的核，如此反复。核掉半血后，会用火球和落雷攻击，要及时躲避。注意敌人攻击的柱子阵型是固定的，如最前排3根，竖排4根，梯形或菱形4根等，掌握规律后不难判断柱子接下来的攻击方式。当发射火球时，躲在前排3根柱子后是安全的，而出现正方阵形的4根柱子时是攻击最佳时机，一定要跳上去。打完核后，接着飞到空中与最后金色魔王战斗。她在开始主要用光波、光柱和尾巴攻击，朝一个方向跑动躲避，光球用跳跃闪，根本打不到。等她将尾巴甩上来，迅速攻击她，她会掉血，随后她会用黑洞吸引，这时要朝后用力摆脱，如果被吸过去会遭剑劈。反复砍尾巴直到她掉半血，此时场景发生变化，脚下是倾斜的球体，有稍许的失重状态，跳得比前期高。在开始仍和前期一样躲避攻击，在她不断往地上扔炸弹时，派拉古那近身狂砍，然后会被她弹开，重复之前的躲避，寻找下一次近身进攻的机会。



战斗结束后，特尔米多鲁抱着魔王的能量球飞向空中。金色光芒照拂大地，空中的阴霾一扫而空。一月后，拉古那和米娅准备乘飞机离开，在前往机场之前可继续收集人物情报，还可触发一些支线剧情。

支线剧情

①前往教会的忏悔室找宣传企鹅女说话，得知蒙面超人的身份，原来是艾雯的父亲，如今他和露缇一道云游四海了；②前往布兰德岗，拉古那会回忆当初和艾雯相逢的一幕，这时米娅的两只翼龙朋友也飞来送行了；③如果之前曾将幸运金币送给克雷斯，此时前往水晶谷会遇到垂头丧气的猫魔人，路痴旅人克雷斯会和它发生一段搞笑的剧情，猫魔人的能力被禁锢，最终变成一只小猫，很不情愿地跟随它的路痴主人开始一段不寻常的旅行。

人物情报收集

时间要求：打败金色魔王后，到前往机场和众人道别前。

阿鲁斯特镇大熊猫楼：厨师贺安③、琉璃③、大五郎③；民宅：养猫的蒙德雷安夫人③；教会：修女伊萨贝拉③、蒙面超人嘉兰多③（和宣传企鹅女谈话）；博物馆：管理员格林③；广场：养狗绅士利普顿③、杂耍艺人瓦米莉娅③、天山老人③（与忍者队长戒谈话）；金暗之森：妖精小女乔伊③、妖精次女莉琪③；罗亚鲁塔村：黄发歌姬赛菲拉③、红帽大婶玛莎③、草帽大叔阿鲁贝尔③；水晶之地：猫魔人蒙布兰③、路痴克雷斯③；机场工房：姐姐苹果③。

整备好行装，来到机场和众人道别，满载着大家的祝福，飞机里的拉古那和妹妹米娅开始返乡的旅程……

动画之后选择存档，在开始界面读档进入二周目，二周目继承如下：金钱5～20万不等（视一周目的金钱而定）；食物栏中的一排食物；竞技场中挑战所获的所有奖品（需和柜台女裁判露缇谈话领取）；所有音乐CD；所有怪物图鉴；所有人物情报；所有怪物手办；所有宠物等级。P



YOU WANT TO BE THE BEST?
YOU'VE GOT TO PLAY THE BEST.

NBA 2K9进阶指导

■NBA竞技世界 冰河 李寒心

为什么要玩这款游戏

毫无疑问，最佳的NBA游戏迎来了第十个赛季。它的前作NBA 2K8是在Xbox 360游戏主机平台上销量最高的篮球游戏，而且在过去的7年里，NBA 2K系列都是媒体评价最高的NBA篮球模拟游戏。NBA 2K9是任何一个热爱篮球游戏玩家的首选，它将会给玩家带来最真实的、最有风格的，而且特点要素最丰富的篮球游戏体验，从游戏性到画面，到整个游戏界面的包装，还有网络对战。

精品 总评 8.6

制作	2K Sports
发行	2K Sports
类型	体育
语种	英文

项目	评分
文化包容性	9.0
上手精通	8.5
画面	9.0
音效	8.8
创新	8.0
拟真	8.0

NBA 2K9初登PC，很多以前没接触过此游戏的玩家都会觉得上手较难，那么就让我们一起来看看，如何让游戏的载体，更好地承载我们的梦想。



一、球队组建

NBA 2K9的王朝模式非常吸引人，打造一支自己喜欢的球队征战NBA，取得总冠军是很多玩家的梦想，要组建一支能实现自己梦想的球队，大部分都需要通过交易来换到自己心爱的球员。在NBA中，为防止各队水平差距太大，设置了奢侈税的界限，而在游戏中则表现为工资帽（SALARY CAP），在进行球员交易之前，先了解一下游戏中对球队薪金（TEAM SALARY）的规定（**如图1**）。如果球队薪金没达到工资帽的水平，则交易球员可以不受球员薪金的限制，只要双方同意交易就能成功。如果球队薪金超过了工资帽，但没达到工资帽的硬线（HARD CAP），则交易球员的总薪金差异不超过25%，交易就能成功。当球队薪金超过了工资帽的硬线之后，则不能签自由人，不能做增加工资总数的交易，调整球队的难度会大大增加，因此把球队的薪水保持在工资帽的硬线之下是每个经理都需要关注的一个问题。

与自由球员签约分为赛季中和赛季后，在赛季中要签约比较好的自由球员（如利文斯顿、马格洛伊尔以及在CBA叱咤风云的棒子威尔斯），只能使用最高薪水为5.59M的中产阶级条款。而对于一些老将（便士哈达威和老穆），则可以使用不超过0.442M的老将条款来签约。本来这个中产阶级条款只能用一次，但在游戏中只要你用它签下来的球员交易走了之后就能再次使用，所以在球队薪金没超过工资帽的硬线之前，多签几个“中产”，以便用来搭配交易换来自己喜欢的球员。在赛季结束后，会有很多合同到期的自由球员出现，此时球队薪金已经在工资帽之下，可以开出大合同来诱惑好的自由球员加盟，也可以给自己球队的大牌开出大合同以挽留他们。球员在一个球队效力3年后成为自由人，可以享受“拉里·伯德条款”（BIRD RIGHTS），球队可以不受工资限额的规定与他续约，并且每赛季的工资可以提高12.5%，开出大合同留住自己球队的核心吧，不要帮你的老板省钱。



图1

有了好球员，还需要合理的定位及分配上场时间，才能让他们保持足够的动力，更好的成长，球队的化学反应（CHEMISTRY）才能增加。让球员打他不擅长的位置、定位不当、上场时间不够，都会令球员闹情绪并且能力下降。球员的上场时间分配要



图2

给主力（STARER）30分钟以上，第六人（SIXTH MAN）20分钟以上，角色球员（ROLE PLAYER）10分钟，板凳队员（BENCH WARMER）2分钟。把一些老将设为角色球员，把那些潜力不高、特色不明显的球员设为板凳，将重点培养的年轻球员设为主力或第六人，给他们足够的时间，在取得几场胜利之后，就会发现球队的化学反应增加了，而球员的能力也跟着增加。通常一个球队连续胜利，化学反应增加到80之后，基本上球队里的球员能力都会增加2到4点。卖出球队的主力、上场时间分配不当、疲劳作战，会让球队的化学反应减少，球员的能力会下降，久而久之，就会把人养废了，只能卖走。

球队的人员组成从囊括奖项的角度来说，需要有新秀去竞争最佳新人王和新秀阵容、要有好的替补去竞争最佳第六人，要有以前表现不甚出彩的球员在赛季中爆发，竞争进步最快球员，当然还需要有好的防守队员去拿最佳防守，还有球队的核心去竞争MVP。当参考了这些因素后，组队就有一个方向了。喜欢玩控制技巧的就用好内线球员做核心，可以打出更多球员动作；喜欢猛冲快上的，就用明星级的锋卫摇摆人冲击对手；喜欢打战术配合的，需要有一个均衡的阵容并有好的组织后卫。主力核心这些基本上每个队都有，下面推荐几个容易换到的角色球员让大家补充阵容。

JR史密斯（**如图2**）：最佳性价比球员，只需要2.4M的年薪，还是3年的长合同。80的综合能力，身材好（6尺6）、3分准（96）、扣篮帅（99）、速度快（86），只要拿个2M左右的70多的大众球员再加个选秀权去换，他就能跟你走。在球队中打主力小前锋或得分后卫都可以，因为在掘金队中是替补，换过来给个第六人的定位，能力就能加1点，每场上个20分钟的时间，主力下去休息后，基本上就看他表演了，进攻能里能外，人还长得帅，有能力竞争最快进步球员和最佳第六人两个奖项。

易建联：攻击性极强，拿的是新秀合同，可以便宜用3年。无论是打主力还是替补，都是那么出彩，除了防守差点外，找不出什么缺点。内线有苦力了之后，建议换来搭配。

新秀群：今年的新秀大部分都不错，特别是留级生奥登以及公牛的罗西、灰熊的梅奥。换用不同的新秀去竞争最佳新人吧，体验培养不同类型巨星的感觉。

USB JOYSTICK　OFFENSE　WWW.NBAGO.NET

ACTION	BUTTON	进攻	防守
Pause	BUTTON10	暂停	暂停
Timeout	BUTTON9	叫暂停	故意犯规
Post-Up	BUTTON5	靠打	D防锁定
Sprint	BUTTON6	加速	加速
Coaching - Heat Check	POV0 UP	查看队员状态	防守盯人调整
Coaching - Plays	POV0 RIGHT	战术呼叫	战术呼叫
Coaching - Settings	POV0 LEFT	教练设置	教练设置
Coaching - Subs	POV0 DOWN	快速换人	快速换人
Up	AXIS Y Negative	上	上
Down	AXIS Y Positive	下	下
Left	AXIS X Negative	左	左
Right	AXIS X Positive	右	右
Shot Stick Up	AXIS Z Negative	投篮	防守
Shot Stick Down	AXIS Z Positive	投篮	防守
Shot Stick Left	AXIS RZ Negative	投篮	防守
Shot Stick Right	AXIS RZ Positive	投篮	防守
Dual Player Control	BUTTON7	无球跑位	包夹
Icon Pass	BUTTON8	指定传球	指定切换球员
Pass	BUTTON3	传球	切换球员
Crossover	BUTTON2	跨下运球	造犯规
Shoot	BUTTON4	投球	盗球
Spin	BUTTON1	垫步/转身	篮板/盖帽

图3



评说

革命性的次世代篮球游戏

■重庆 Jump

在忍受了EA Sports同一引擎流水线制作的毫无诚意、毫无进步的NBA Live系列多年之后，PC玩家终于迎来了一款真正的次世代篮球游戏。

篮球游戏要怎么样才好玩？两个要素——拟真度和娱乐性，缺一不可，还得要平衡。来自2K Sports的NBA 2K9也许是历史上最优秀的篮球游戏，对于系列新玩家来说，这绝对是一款能让你重新燃起对篮球游戏希望的革命性作品。尽管自世嘉DC时代就被认为是最优秀的篮球游戏，NBA 2K系列从来没有停止过不断完善的脚步，作为次世代最新作的2K9在游戏细节上的进步尤其让系列老玩家感动不已。

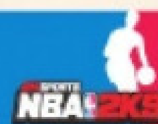
初入2K9，首先吸引玩家的自然是游戏出色的画面——有着目前最出色的球员建模，配合卓越的动作捕捉技术和球星的独特动作，比赛尚未开始，仅靠科比大神在观众热烈欢呼声中的几个热身动作便牢牢抓住了玩家的眼球。在高端PC上特效全开后，球员高速运球时的球衣飘动，爆扣后的汗水四溅都显示出了游戏画面的强大。而在细节上的表现也同样是一丝不苟，无论是游戏中几可乱真的球星动作，还是末节飙分大战投中三分时主场观众起立齐声高喊“THREE”，或者美航中心球场著名的罚球音效，以及场边因为球员恶劣表现而气急败坏的主教练，2K9没有任何细节会让玩家失望。

当然，NBA 2K9最优秀的一点还在于其对现实NBA比赛节奏的完美再现。看似简单的24秒攻防转换，要让不同风格的球队打出各自的感觉，不同战术打出不同的攻防节奏着实不是一件简单的事情。所幸，2K Sports对真实球员和球队的特点了如指掌，又有了优秀的物理引擎做保障，每支球队都能在游戏中按照真实比赛一样的打法战术来组织进攻——快如达拉斯小牛、疯如金州勇士、阵地进攻如火箭，不同球队之间的攻防感觉绝无雷同。而单个球员的攻防操作也是可圈可点，忘掉EA式的一键假动作过人爆扣吧，和真实比赛一样，2K9的进攻必须靠脚步和重心来寻找空间，再靠身体或速度变化来突破，而自2K8引入2K9完善的球员盯人操作也使得防守更有操作感和真实感。不同球员有着不同的独有动作，玩家的操作手感也不尽相同，使那些在现实中熟悉各位球星打球习惯的玩家能占到不少优势。此外，2K9也没有忽略团队的配合与战术，当玩家的游戏技巧更上一层楼之后，单打独斗并不总是能赢得比赛，还要懂得阅读比赛并采用合适的战术，注重团队和配合，合理使用超级球星才能立于不败之地。

不过NBA 2K9也并非没有缺点。和系列前作比起来，细节方面有了长足进步的同时，游戏的平衡性也受到了一些老玩家的抨击，如内线单打过于强悍，某些身体强大的球员很难防守以及盖帽有些过多。PC版在画面强于游戏机平台版本的同时却不支持手柄震动，不免让人啼笑皆非。



二、游戏操作



游戏的基本操作比较简单，键位的翻译及设置**如图3**。因为游戏是从Xbox 360版本上移植过来的，建议一定要用手柄来玩，这样才能得到更多的乐趣，通过不同的按键与控制方向的左摇杆配合，能做出各种精彩的动作，其中用得最多的是“靠打键”和“加速键”的配合。跑动中按“加速键”，然后根据球员跑动的方向，持球手的不同，把左摇杆推向反方向或者旋转不同角度，做出变向、急停、跨下换手、转身过人等动作。再加上“靠打键”“加速”和“方向键”配合，则能做出半转身突破及背后换手过人等动作。还有很多动作需要大家去摸索与研究，从中找到更多的乐趣，在这里，给大家介绍几个比较好的按键控制，让大家体会操控的心得。

快速传球配合：这个是打快攻的好方式，能第一时间把球传给空位队员。比如中锋抢下篮板的时候，把球传给站在3分线附近的小前锋，注意“传球键”按下就不要放开，球传出后小前锋还没接到球时，马上把“方向键”推向正在下快攻的得分后卫，小前锋一碰到球，他就会马上把球传给得分后卫，一个漂亮的快攻扣篮在球迷的助威声中上演。

传切跑位配合：在传球的时候，按住“加速键”和“靠打键”，再按“传球键”，传球队员传完球之后会自动插入篮下或利用默认的战术套路跑到空位，注意把球传回他的手上就能形成很好的进攻机会。

连环无球跑位控制：按一下“无球跑位键”，然后就能看到球员的头上出现B1、B2的字样，用“方向键”移动光圈到你想控制的球员身上，然后按下“加速键”就能控制选择的球员，无球队员的切换用“指定传球键”，这样就能连环控制无球队员了。这样操作的好处是可以自己控制跑位队员按战术套路进行跑位，电脑会根据跑位情况传球或者根据你的传球指令来传球，好打出更多的精彩配合。



三、内线单打梦幻舞步



NBA 2K9是一款操作性很强的游戏，控制的技巧不胜枚举，这里列出几个常用的内线单打控制，给大家参考研究，触类旁通发现更多的动作配合。



图4



图5

1.内线强力跳挤（**如图4**）。按住“靠打键”靠住对方，在未运球状态时，轻点“投篮键”做假投，再迅速按“转身键”，一个强力跳步挤入篮下。

2.靠打未运球时，同手运球转身（**如图5**）。按住“靠打键”靠住对方，在未运球状态时，轻点“投篮键”做假投，再迅速按球员背对“方向键”+“转身键”，转身挤入篮下。

3.靠打未运球时，换手运球转身（**如图6**）。按住“靠打键”靠住对方，在未运球状态时，轻点“投篮键”做假投，再迅速按“加速键”+“转身键”，转身挤入篮下。

4.靠打未运球时，突然转身突破。按住“靠打键”靠住对方，在未运球状态时，按住“靠打键”+“加速键”，再接一个底线“方向键”，一个利落的转身甩开防守，直插篮下，这可是现实中大姚和大巴的绝招哦！

5.面筐状态，假突真投。面框持球时，按住“靠打键”+“加速键”不放，然后按左右方向虚晃假突，防守球员必将后退拉开距离，这时再接一个轻松的跳投吧。

6.面筐状态，运球转身。面框持球时，按“方向键”+“加速键”启动突破，再轻点一下“投篮键”，或快速点两下“投篮键”，迅速持球转身摆脱防守。

7.靠打挤压时，转身过人。在运球靠打时，按住“靠打键”+“加速键”+背对“方向键”，大幅度的转身运球过掉对方。

8.靠打挤压时，跨步挤入篮下。在运球靠打接近篮下时，突然松开“靠打键”，再接一个球员面对“方向键”或背对“方向键”，突然持球大跨步挤入篮下。

9.靠打投篮。在靠打状态接近篮下时，可选择按4个方向的“投篮键”，会出现不同的跳投姿势，而且一些特定球员的投篮动作也都有自己独特的姿势哦。

10.靠打勾手。在靠打状态接近篮下时，同时按住“加速键”+可选择的按4个方向的“投篮键”，会出来不同的勾手姿势，比如像加内特似的虚晃转身勾手就是这样完成的。

11.左投右勾。在靠打状态时，轻点左“投篮键”做假投，再迅速按住右“投篮键”，假投完后一个大跨步向右勾篮。

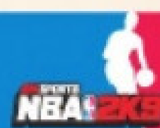
12.传说中的梦幻步。在靠打状态时，连续按两下同方向的“投篮键”（左或右），大梦舞步轻松实现。



图6



四、战术



看了那么多单打的控制操作，喜欢玩团队的玩家可不要失望哦，NBA 2K9的团队战术配合同样强大，用合理的战术打出合理进攻是篮球爱好者的追求，让我们一起来看看2K9的战术套路吧。

游戏中，总共有两个地方可以设置球队的战术。一个是进入主菜单的FEATRUES，然后在MY NBA里找到战术本（PLAYBOOK），即可设置进攻/防守战术。在战术本里右边的是战术跑位指示板，显示出各战术的跑位图，其中蓝线是表示持球队员跑位路线，灰线是无球队员跑位路线，黑线是做挡拆掩护队员的跑位路线，虚线是传球的路线（**如图7**）。这个战术的跑位还能在游戏里的练习场中练习，让你熟悉各战术的发动方式。另外在比赛中调出设置面板，选择教练选项（COACH），再选择战术本，也可以进入球队的战术设置，把想用的战术设成快捷键，最多可以选8个。这里推荐3个经典好用的战术给大家学习。

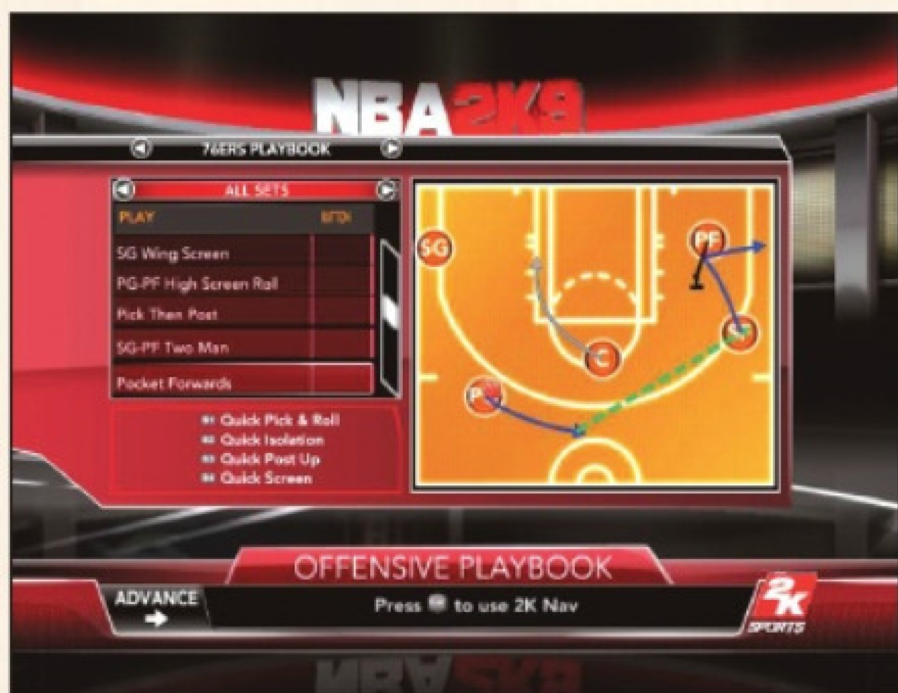


图7

1.MOTOWN MUSIC（米勒时刻）

组织后卫（PG）在弧顶一侧发动战术，这时你的得分后卫（SG）会沿着底线，利用大前锋（PF）和中锋（C）的连续2个掩护跑到另一侧的空位（**如图8**），看见得分后卫摆脱防守了就马上传给他轻松跳投吧，这可是米勒的拿手战术哦。


图8

2.PF CURL & CREATE（游刃有余的大前锋）

组织后卫（PG）在弧顶中央发动战术，先传给你的小前锋（SF），这时你的大前锋（PF）会利用2个队友的掩护绕到罚球线空位（**如图9**），防守你大前锋（PF）的人就只有绕着桩跑了。在罚球线上的空位出来后，小前锋（SF）传给你的大前锋（PF），根据你大前锋（PF）的特点就可以选择跳投或者直接起步扣篮了。


图9

3.SEAHAWK C BACKDOOR（大家都有机会，慢慢来）

组织后卫（PG）在弧顶中央发动战术，你的中锋（C）会提上，先传给中锋（C），这时组织后卫马上会从中锋（C）的背面绕去45度3分位置，而防守你组织后卫（PG）的人则很有可能被你的中锋（C）挡住，那么组织后卫（PG）空了就直接传给他投吧（**如图10**）。如果组织后卫（PG）没有跑出空位，那么可以再等等，只见你的小前锋（SF）自动利用2名队友的掩护跑到对面45度3分的位置，如果发现他成功摆脱了防守，那么就传小前锋（SF）投3分吧（**如图11**）。但是如果……什么？还是没跑出空位？对方防守那么好！那中锋（C）还是传给小前锋（SF）吧，别急，再等等，中锋（C）传完后会利用得分后卫（SG）的挡人直插篮下，中锋（C）到了篮下就马上传他吧，彰显你在篮下的威力吧！

最后，介绍一点防守的小技巧。电脑寻找空挡的能力非常强，经常利用穿插跑动来拉开空位，所以要想防好，就一定要盯住持球队员，同时要注意到电脑跑位的队员，一发现电脑做挡拆摆脱了盯人，要马上切换过去，人工控制队员跟上，免得被电脑找到空位出手。多练习造犯规战术，电脑的空接以及突破切入等，都可以用造犯规战术防下来。把握好造犯规的时机，并且注意不要站在篮框底下那个圆弧里，否则犯规的可就是你。电脑下快攻时，如果你的队员在身后猛追，电脑上篮时，从后面基本上是盖不到球的，但用盗球的话，经常会把电脑的球给捅掉，破坏其进攻。P


图10


图11

乾坤一技

《国王的恩赐——传奇》通关心得
King's Bounty: The Legend

■贵州 yago

1.争取获得极品道具

本作中道具系统具有很大随机性，每次开始新游戏在相同地点都可能出现不同物品，不仅城中商店出售的卷轴装备变化无常，野外路边的宝箱和树桩里也会开出不同道具。初期好用的法术有陷阱、复活、闪电、变羊术、召唤凤凰等，好用的装备有痛苦头骨、英勇旗帜。中后期的王牌法术有催眠、流星火雨、地穴涌泉、转世重生、恶魔传送、末日审判等，装备有屠龙剑、屠魔剑、黑刺王冠、骑士五件套装等。为了谋个好开局，玩家可以反复开始新游戏，完成初期试炼任务后来到瑞恩王城，附近有3个地方出售装备和卷轴，国王所在的主堡和左边的骑士圣殿，以及出城西南方不远处的魔法学院，去看看有无珍品出售，如无则重新从头开始。如果运气好开局拿到实用价值高的魔法卷轴或顶级装备，一路战斗势如破竹，打宝升级都如同顺水行舟。如果运气差日子就会相当难熬，有时即使打到通关也未必能见到那些传说中的好东西。一般来说，完成高难度任务后除赏金外还会得到较高级的实物奖励，其中装备多为固定不变，但卷轴却有很大随意性，在主城骑士圣殿中找理查德老师接受5种不同级别的挑战锦标赛，最后一项30级挑战赛必出屠龙剑，还有后期通过恶龙迷宫时如果完成消灭哈斯七分身的任务必能获得龙披风。在阿兰尼亚区可接到的“魔法结界”任务，笔者两次通关中一次给的奖品是潮汐力量法术卷轴，另一次是召唤凤凰法术卷轴。而在自由岛接到的“泰坦之泪”任务，最后奖励必定是地穴涌泉法术卷轴。如果只求通关，三类主角职业都有若干行之有效的法术和兵种组合套路，巧用战术完全能弥补装备和法术上的不足。无论运气再怎么背，也不可能所有好使的法术全程一个都拿不到，这种“极品”运道恐怕比开局就拿到末日审判的几率更低。



矮人大陆的迷宫锁分支任务

2.不放过一个分支任务

游戏中的分支任务多达百余个，它们是金币、经验值、魔法水晶、符石的主要来源，在开局无优势的情况下玩家更应努力完成所有分支任务，更多经验值和钱意味着更高级别和更强大的队伍。将卷轴上的法术抄录到魔法书中，以及升级法术等级时都离不开魔法水晶。红绿蓝三色符石是升级主角天赋树的重要资源，没有它们提升天赋，主角不但学不了高级法术，统兵打仗战斗力都低得多。如果整体实力上不去，主线任务中必经的大型战斗都会变得很困难，如营救矮人王子、击败死灵魔将卡拉多、恶魔世界浮空城堡的决战、兽人营地的挑战等无一不是攻坚拔锐的硬仗，要想不在关键时刻败下阵来，平时就得狂做分支任务，力争清光所有怪物拿到所有道具，把主线任务留到最后去完成，有时候还能有意想不到的好处。例如后期那个错综复杂的恶龙迷宫，如果不是一心想过路，只管见怪打怪，消灭全部七条孽龙分身后返回入口，出去再进来就能直接抵达兽人大陆。有的分支任务彼此之间有冲突，玩家有时需作出取舍，或在交接顺序上找到破绽全部一网打尽。例如在自由岛从海盗红胡子那里得到的“黑色印记”任务，如果见到幸运儿詹姆斯后为了强夺矮人地图或为迎娶米拉贝拉直接动手干掉他会导致“黑色印记”任务失败，如果暂时不杀詹姆斯就能从他那里接到一个干掉红胡子的新任务。很多时候玩家都要仔细看任务对白，尽量不要急于投入战斗，以免消灭了可能还有任务的NPC，白白失去本来可以到手的经验值和奖品。

通过分支任务得到的不仅有资源和装备，甚至还有妻子。比如开始从城外村子里接到的“入侵的食人花”任务，它是获得僵尸妻子莉娜的起始任务，这位妻子正常状态下可提升海盗和强盗部队的战斗力，有了她后以强盗部队为主力远比带着一帮人类农民和剑士更有效，而且到了自由岛更不愁海盗兵源，后勤补充极为方便。还有中期在精灵大陆接到的“生命之嫩芽”任务，如果没有完成它就无法得到迎娶精灵公主妮卡的许可。

3.注意种族对士气的影响

随着主线剧情的发展，主角从一个大陆转移到另一个大陆，所带的部队也要不断调整。多种族部队混编会对士气产生不良影响，如矮人与恶魔部队合为一军就会很不爽，士气图标败坏成小红脸的部队在战场上将不受玩家控制，因此一般都要尽量以同族部队合编组建大军，即使不能完全同族也要避免小红脸之类势不两立的矛盾。

4.用好老婆孩子的强化功能

越是后期登场的种族相对越厉害，要提升前期弱势种族部队的实力，除了某些限定种族的装备就只有依靠妻子，我们可以看到，每位妻子的个人加成属性大多是针对某个种族的。初期娶青蛙公主为妻，招募蛇、龙蝇和蜘蛛类部队横扫达瑞恩没问题，或者选僵尸莉娜可以一直用到自由岛。想和海盗们混就要娶米拉贝拉为妻，同理矮人、精灵、恶魔也有三位对应妻子，主角可以到一个新大陆就换一位新妻子，然后顺理成章地招募本地部队。但是要注意一旦与当前妻子离婚，她就会永远消失。如果能借助装备和法术扩大每一位妻子的优势，前期部队未必不如后期部队，如青蛙公主菲诺娜对应的毒虫部队与后期龙族兵种完全没有士气冲突。毒虫部队速度快人数多，如果有合适装备提升攻击力，配合高速移动的龙族也能有出色表现。游戏中的妻子们等同于针对某种族部队的加成宝物，她们的装备栏和孩子随机属性也能给部队实力带来不容忽视的提升。



到处都有各种各样的分支任务

秘技屋

镜之边缘 秘技

使用文本编辑工具在“我的文档”中打开\EA Games\Mirror's Edge\TdGame\Config\下的TDInput.ini文件，添加以下命令行，将需要的秘技指令设定在指定功能键上：

Bindings=（Name="功能键"，Command="指令"，Control=False，Shift=False，Alt=False）

功能键可以是F1、F2、F3、F4，你既可以只添加1个命令行设定1个功能键，也可以同时添加4个命令行设定4个功能键。在游戏中按下该功能键，即可激活指定的秘技功能。具体指令功能如下：

FreeFlightCamera：切换视角。按1次功能键切换为自由视角，主角不能移动，可用鼠标+键盘控制观察点自由穿墙移动；按2次功能键切换为平行圆心视角，视角以主角为圆心固定在一个平面上，主角可以移动；按3次功能键切换为固定视角，画面固定在当前场景，主角可以在场景内跑动，但如果跑出“场”外有可能回不来；按4次功能键切换为第三人称视角，感觉与其他第三人称动作游戏差不多；按5次功能键切换为第三人称追尾视角，观察点固定在一个平面上，且只能位于主角身后；按6次功能键切换为正常游戏视角。

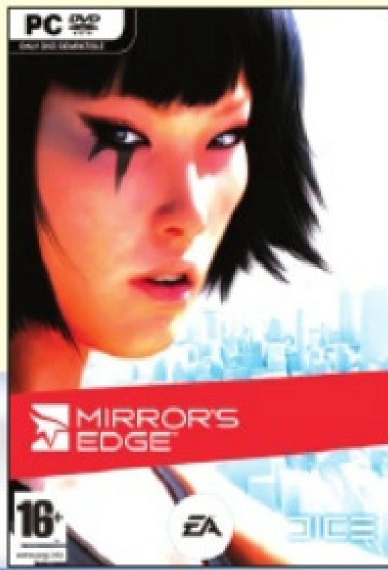
stat xunit：显示画面帧数

stat levels：显示Level Streaming

viewmode unlit：照亮周围全部环境

viewmode lit：恢复正常环境光线

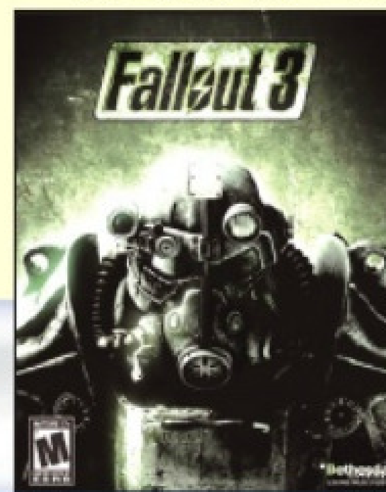
screenshot：抓图，图片存放在“我的文档”中\EA Games\Mirror's Edge\TdGame\Screenshots\下。



辐射3 秘技

在游戏中按下~键打开控制台窗口，然后输入以下代码以获得相应的秘技功能。注意，如果你使用Xbox 360控制器，请在设定菜单中关闭它以便能用~键打开控制台窗口。

help：列出控制台命令
removefromallfactions：从所有派别中移除玩家
addtagskills 数字：增加指定的技能点数
getXPfornextlevel：升1级
settagskills 数字：设定指定的技能点数
setpccanusepowerarmor 0或1：切换使用能量护甲
GetQuestCompleted：完成当前任务
rewardKarma 数字：增加指定的卡马数
setspecialpoints 数字：设定特别点数
addspecialpoints 数字：增加指定的特别点数
modpcs 数字：增加你的技能点数总值
modpca 数字：增加你的状态点数总值
player.setlevel 数字：设定玩家等级
tcl：穿墙模式
tmm1：全部地图器
tdt：切换调试显示
tgm：无敌、无限弹药、无限负重
tfc：切换自由视角模式
tm：切换显示界面
player.additem 物品代码 数字：得到指定数量的物品
unlock：解开所选择的锁或终端
Removeallitems：去除目标的所有武器和服装
tai：切换AI
tcai：关闭电脑敌人的AI
setgs fMoveRunMult 数字：设置奔跑速度，默认是4
disableallmines：关闭所有矿井
Player.MatchFaceGeometry #：匹配1个NPC的脸
SetBarterGold 数字：设定可以和1个NPC交易的钱数
coc testqaitems：传送到1间有所有物品的屋内
coc megatoncommonhouse：传送回游戏中
Setownership：给予玩家选定物品的所有权
player.moveto NPC的名字：传送到指定NPC旁
player.setav damageresist 数字：设定玩家物理伤害的重击百分比，数字取值1～85
player.setav radresist 数字：设定玩家辐射伤害的重击百分比，数字取值1～85
player.setav poisonresist 数字：设定玩家毒伤害的重击百分比，数字取值0～100
player.setav fireresist 数字：设定玩家火伤害的重击百分比，数字取值0～100
player.setav meleedamage 数字：设定玩家的近战攻击伤害值，数字取值0～100
player.modav health 数字：设定玩家的最大生命值
Resethealth：完全治愈玩家或选定的NPC



孤岛惊魂2 秘技

在启动游戏时添加参数“-DEVMODE”开启作弊模式，然后在游戏中按以下键获得相应的秘技效果：

F1：视角切换
F2：瞬间移动到下一个存档点
F4：穿墙模式
F5：恢复默认速度
F9：即时存档
F10：即时读档
F11：附加信息
o：加满弹药999发
p：得到所有武器
BackSpace：无敌
=：加速
-：减速

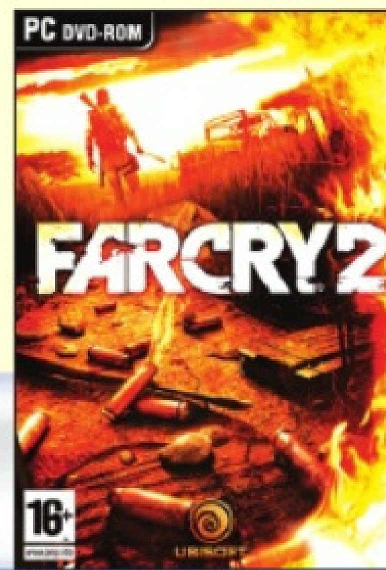
在启动游戏时添加以下参数，开启相应的作弊模式：

GameProfile_GodMode 1：无敌
GameProfile_SkipIntroMovies 1：跳过剧情介绍
GameProfile_UnlimitedAmmo 1：无限弹药
GameProfile_UnlimitedReliability 1：武器无损
GameProfile_AllWeaponsUnlock 1：开启当前区域全部武器

在游戏主菜单的“额外内容”（Additional Content）中输入以下密码，注意字母大小写：

THaCupR4：解锁秘密任务
tar3QuzU：解锁秘密任务
2Eprunef：解锁秘密任务
6aPHuswe：解锁6个奖励任务
zUmU6Rup：解锁高级奖励任务

输入密码成功后会得到相应提示，而后在游戏过程中的适当时机就可以接到被解锁的额外任务。P



游戏剧场

林晓：对有些人，爱情是黑夜里的光；对有些人，爱情是贫瘠中的营养；对有些人，爱情是进入永生的希望……而对于一个吸血鬼来说，爱情又是什么？读完下面这篇小说，你就会发现原来吸血鬼也可以如此“唐僧”，如此……将爱情之曲反反复复，吟诵到天荒地老。

谨以此文送给2月14日的情人节，送给那些热恋中单恋中暗恋中的人们，送给那些用爱情缔造美好人生的人们，祝单身们成双成对，祝有情人终成眷属。

她的卡农

■重庆 吉光

卡农，复调音乐的一种写作技法。用这种技法谱写的曲子，一个声部的曲调会自始至终追随着缠绕着另一个声部的曲调，数个声部相同的旋律依次出现，进行着单调意义上的重复，直到最后……最后的一个小结、最后的一个和弦，它们会融合在一起、永不分离，就像相恋的人至死不渝。

她会用钢琴弹奏卡农，我从未对任何一人说起会弹奏卡农的她。她就像一朵开在深海的花，在暗无天日的海底谢绝了招摇。于是我几乎快要忘记她，忘记曾经有那么一个动人的女子出现在我的生命里，或许时至今日她已然流淌在我的血液里。我是德古拉，很多年前在这个世界的某个角落就有一座叫做特兰斯瓦尼亚的城堡。一座会移动的城堡，能够带我到全世界各地旅行。尽管我快要忘记她的相貌，但是我却记得很清楚，我们是在一个叫普罗旺斯的地方相遇的。那是一个夜晚。那个夜晚在1890年的夏雨中走失了方向，所以我没有来由地爱上了她。

“我是说我曾经爱过一个人，一个女人。朋友，你应该相信我。因为我觉得她很漂亮，特别是……”



“特别是低头俯身采野花的时候最漂亮，你都说了一千次了。”

这家伙总是不相信我曾经爱过一个人，一个货真价实的女人。他以为我除了会吃番茄汁以外就没有爱情，他以为自己是个狙魔人就非常了不起。“哥们，你别以为你是个吸血鬼就有多么了不起！如果不是我暗地走漏消息，今天坐在我面前的还会是那个英语过了二级在美服开荒的德古拉吗？你早死了一万次了，以前教会的人不会放过你，现在连科学家也不会放过你了。”

“教会的人要我的血祭神，科学家找我干什么？”

“这帮人倒不会要了你的小命，他们要把你抓去搞研究。”

“研究？”

“因为你是只鸭子。这个世界上有很多人可能是吸血鬼，但只有你这只吸血鬼是鸭子。”

“……喔……好像是这么回事。”

我在美服连续玩了十天十夜的《魔兽世界》，搞得现在头昏脑涨的，都不知道自己是谁。我选了血精灵做了一个刺客。我搞不明白这个世界上的人类怎么会想出血精灵这个种族来，这太荒诞了，比我当年的仆人把番茄汁倒进棺材，结果复活出了一只鸭子还要荒诞。我想，可能正是因为自己是一只绿脸鸭子，所以我和她最终才没有走到一起。我还爱着她。

“哥们，你是一只吸血鬼鸭子或者说是一只鸭子吸血鬼，总之不管怎么说也不论怎么说，你反正不能有爱情。你必须严格遵守吸血鬼的六道戒律。”

避世、领权、后裔、责任、客尊、杀亲，这六道戒律对我有什么用？我是德古拉，我是伯爵，我是特兰斯瓦尼亚城堡的主人，我想干什么就干什么，我要做一个革命型的吸血鬼，确切地说是一只鸭子要在吸血鬼界发起改革——用番茄汁替代人血。

“哥们，我了解你是一个多么伟大的人，除了外貌以外，你绝对是领导这场番茄汁替代人血运动的领导人。但是在此之前，更重要的事是我们应该完成中国经理人的合同，我们还要打100个金币才能交得了差。”

“这活儿不好干。”

“我知道这不是个好差事，但现在全球闹金融危机，我们普通老百姓没得选择，必须为华尔街大亨犯下的错误买单。再说了，你不是想再回去看看吗？没有钱买天然气，城堡怎么能够瞬间移动呢？哥们，听我一句劝，你再苦一个晚上，我们就去看她弹卡农。”

“老子双开！”

“男人就是要活得有点气势！虽然你是只鸭子。”

“朋友，你能不能不说最后那一句。给我来杯番茄汁，特别加浓的。”

在昨天晚上12点之前，我们就把剩下的那100金币交给了中国的金币经理人，他会把这些金币卖给那些在美服奋战的中国年轻人。年轻真是好，有大把大把的时间虚度年华，不过好像我们吸血鬼是不死的。我上次看见阳光，然后死了，隔几天却又复活了。对于我来说，死了等于没有死，所以我感觉不到时间的流动，体会不到生命的意义。不，我曾经知道什么叫爱。在我遇到她之前我就知道什么是爱，我也懂得怎样去爱，尽管那样的爱非常短暂，像一阵风吹过。

我之前不是鸭子，不喝番茄汁，我是人形，我用獠牙卡进猎物的脖子吸吮，我的外貌通过这些女人的热血得到升华。那个时候的我美轮美奂，是贝多芬的华彩乐章。我之所以拥有那样迷恋的外貌，就是因为我的猎物都是中世纪极美

的贵妇。我的爱在我的獠牙刺进她们的脖子的那一刻，当热血源源不断送入喉咙的时候，得到最为至纯的抒发。所以我爱过很多人，数也数不清的人。我爱得越多我就看得越清楚，醉生梦死的孤独在华服的掩盖下找不到一个缺口。我只有在黑夜的包裹下，站在阴森的城堡上，用羽毛笔沾上墨水，写上一封永远也得不到回应的信给自己。我了解我自己，我沦为了一只鸭子，锋利的獠牙成了装饰品，爱再也不能通过吸血的过程得以展现。所以我成了孤独的德古拉。

虽然我是一只鸭子，但我觉得我还可以再爱一次。这次的爱与复活之前的那种爱不同，我觉得我可以拥有，拥有一个完整的女人，与其同床共枕。因为我不再需要刺破她的肌肤，吸食鲜血维系生命。我只要在每天晚上睡觉之前喝上一瓶加浓的番茄汁，我就可以活一天。我想，活着的时候就可以去爱，那怕只有一天，我愿意尝试抱着一个女人入睡。我觉得我爱上了她，遇见她的时候我就爱上了她，没有理由也不需要理由，我真正的爱上了她。可我却是一只鸭子，绿脸的鸭子。

“哥们，账上到了1000美金。按照老规矩，五五分账。这很公平，不是吗？”

“是的，这很公平。我那一份，你帮我全部买汽油，我要马上去普罗旺斯。”

“你确实是个痴情的人。你还记得上次我们去的时候是几几年吗？1890年。我们路过荷兰的时候，你还去给那个叫梵高的画家送葬。你的眼光真他妈的出色，你竟然成功预见了一位失意之人的未来。你难道是先知吗？那你当时怎么不偷一幅他的画出来，那东西现在可值钱了。”

“朋友，你就知道钱。你太庸俗了。”

“哼，我们没钱能去普罗旺斯吗？不是我喜欢钱，要是汽油不要钱，我才不让你在《魔兽世界》里打金币卖钱。你不要觉得我太势利了，我这也是没有办法。你每天都要喝番茄汁，我每天却要喝柠檬汁，不然我们怎么活？你不喝番茄汁，我不喝柠檬汁，我们就要死。哥们，我们要面对现实。”

“那我们还去不去普罗旺斯？”

“去啊。你不是还有500美金吗？吃过中饭，我就全部拿去买汽油。说句心理话，我活腻味了。我活了快500年了，现在心里特别想死。”

“我觉得你废话不是一般的多。你赶快把柠檬汁喝了，喝完就去加油站买汽油。记着，500美金全部买完。”

“知道了。你越来越啰嗦了，活了800年的吸血鬼是不一样，啰嗦起来都可以杀得死人。”

“朋友，我才说了几句话，你就嫌我啰嗦了。你看过那个叫什么驰的人演的那个和尚吗？戏里面硬是把一只猴子给说死了。”

“哟，昨天晚上去北京电影学院的露天影展学到不少东西耶！别以为你知道周星驰就有多了不起，我还知道周润发。发哥，玩枪的，那才是英雄本色。”

时代不同了，科技进步了，我的特兰斯瓦尼亚城堡装上了法拉利的引擎。想想中世纪那时候，城堡靠魔法提供的能量进行瞬间移动。虽然每次移动之前，卧室的天花板都经不住城堡瞬间产生的加速度的折腾摇摇欲坠，但那是免费的旅游。那个年代我不用靠卖游戏里面的金币来换钱买燃料，不象现在我必须工作。我现在的职业就是“金币农夫”，在游戏里面专门打金币然后卖掉这种职业就叫“金币农夫”。我以前可是伯爵，现在却成了农夫。资本主义裹挟着自由、平等的思想粉碎了千年以来的血统传承，我虽然是吸血鬼世界的伯爵却也不免沦为一个农夫。唉，作为一种文化形式和人们日常生活的支配力量，全球化的资本主义真是太可怕了。有好几次我都想要把特兰斯瓦尼亚卖掉。可管家总是劝我，要身为伯爵的我再考虑考虑，特兰斯瓦尼亚可是伯爵母亲我妈妈的嫁妆呀。跟了我这么多年忠心耿耿的管家，他都这样说了，我还能说什么呢。我只好伏在桌子上写自己的传记，是的，在我明确城堡是绝对不能卖掉之后，我就下定决心要成为一名作家。我给我自己写小说，书名叫《我是德古拉》。开篇第一段我如此写到：

“我仍然属于和卡尔维诺一样的人，认为一个作者，只有作品有价值，因此我不提供传记资料。我会告诉你想知道的一切，但我从来不会告诉你真相，因为我比你更了解人类。我就是德古拉，一只绿脸的鸭子，谢谢。”

卡尔维诺是一个意大利人，搞文学的。记不得是几年前，我和他在巴黎还是在伦敦聊过关于候鸟迁徙的话题。这个人有些聪明，不过好像他是个秃顶。不知道现在死没有，反正他会死在我死之前。一个文学家，哼，一个文学家啊，我也正在努力成为一个文学家，一个从天而降的悲剧。还好我的汽油准时买回来了，今晚8点就去普罗旺斯，我强烈要求见到她。

她喜欢哈士奇。我知道我再也见不到她，可我还是来到普罗旺斯，但是普罗旺斯连哈士奇都没有，我一无所有。1890年的7月我们见的面，具体是几号我都忘记了。可能我真的老了，或者说我沉迷于《魔兽世界》。如果我不沉迷，我也不可能成为一个职业玩家。我把一款游戏变成了一门职业，这固然是我的悲剧，但是没有比永生不能和她相见更大的悲剧了。我的悲剧根源在于我还活着，如果我死了，兴许我能在地狱见到她。可我是一个无神论主义者，我是列宁的粉丝。我再一次明确了，德古拉永远永远都见不到她了。

今天的普罗旺斯还是几百年前那个普罗旺斯，生在这个地方的人没有人会稀罕旅游。她好像不是这里的人，我懂花语，听这里的花花草草说，她来自尼罗河。本来花花草草的胡言乱语我是从来都不信的，但是她后来死了，我就相信了。我没有办法不相信，如果我不相信，我心中的那个空洞就永远没有办法填满。

“朋友，你懂我的意思吗？我必须给自己的爱找一个落脚点。”

“哥们，你真的太痴情了，你来了普罗旺斯还不甘心。几百年前她就死了，她的坟原来就在那座小山坡上。现在政府大力发展旅游，在小山坡盖了一座旅馆。骨灰盒都找不到了，你还爱她干什么？”

“朋友，我真的不能不去爱一个人，你不知道我们吸血鬼是有灵魂的。”

“鬼话，吸血鬼都有灵魂？你知道灵魂是什么吗？灵魂是上帝赐给善良人的财富。你善良吗？你不知道吃过多少人的血。你是罪恶之子，所以你才死不了，神就是要让你品尝永生的痛苦。你以为神是好人，神比你和我加起来还要坏。”

我不知道怎么说这位朋友，他根本就不懂得吸血鬼的感情。一个喝柠檬汁过活的人，你能指望他的智商明白你的感情吗。我承认我是一只鸭子，但我不是一只笨鸭子。

“伯爵，起风了。”

风冷了，失去所有温度。我还爱着她，像爱碧海蓝天一样的爱着她。她的名字在吸血鬼的语言里叫布里卡，意思是被囚禁的灵魂。

“伯爵，你怎么还在对着镜子说话呀？中国的经理人又来了一份300金币的合同。番茄汁摆在桌子上了，特别加浓。”（全文完）P

Artec：最近很多人询问“试客积分”的事情，正好今天借林晓姐姐的地盘向大家说明一下。“试客积分”作用是直接换取试用产品的资格，不用和大家一起排队等“神仙下凡”，不过要先攒出足够积分才行。“试客积分”的获得方法也很简单，除了通过抽签获得试用资格之外，任何“大众试客”成员只要在论坛里发表自己的使用感受和对产品的点评，就会获得试客积分的奖励。假如你能写得比较详细再配上图片，还有机会被杂志选登哦。



林晓：Artec已经解释了关于“试客积分”的问题，想要当试客的人，多看看论坛方面的说明以及别人是怎么做的。瞧瞧人家Chris520140同学，一篇魅族M8手机的试用感受写得那是头头是道、有理有据，不仅获得了试客积分的奖励，还登上了本期“新品初评”栏目哦。各位同学们，赶快行动起来吧，与大家一同分享你对产品的评价。

魅族M8的感受（选）

■浙江 Chris520140

首位硬件个人试客报告

其实本来没想做M8的。因为M8作为第一款看上去不是那么山寨的国产手机，开发了整整4年，它被寄予了很多希望。如今证拿到了，机器发布了，我在这里写点东西就太尴尬了：好话说多了，像枪手，坏话说多了，又像是泼冷水，指不定还被诸多煤油们指着鼻子问候——至少我要替家人考虑考虑。但这毕竟是第一款曾经给过我希望的国产手机，我想尽量客观地去说一些——这是试客，我是来写感受的，不是测评产品。

首先是配置……手头的机器有WIFI，据说正式版的也有，不过就是软锁了，具体情况不得而知，但是每一家专卖店都可以解锁那是真的。关于配置还要说一点，网上流传的配置缩水的确存在，因为最早是800MHz的处理器，1500毫安的电池，但是这些问题都不大，唯一可惜的是那块屏幕。虽然屏幕的确支持1600万色，可是却由于用了Win CE系统，实际显示只有6万5千色，很遗憾。至于为什么要用Win CE，很明显，WM虽然好，但还不能定制自己的界面。而魅族的确是一心想要做一款能够标榜自己的手机，实际应用中这会使用户处于没有软件使用的尴尬境地。

魅族的定价，我感觉还是有点自视过高了。界面应该说是很漂亮的，可惜没什么特色。M8前几天刚发布SDK，目前能用的软件非常之少，而且由于它的高分辨率，目前运行大部分软件会很尴尬。

其实总的来说M8还是不错的机器，性能很强大，作为老本行，视频播放和音乐播放很突出（支持无损播放，高清不行），上网速度不错，UI做得挺漂亮，机器整体做工很好。

个人以为，目前M8最大的缺点在于定位错误，以它目前的功能和价格对比来看，似乎还是不成比例的。尤其是在竞争日益激烈的手机市场，前有诺基亚、三星不停地发布新产品，后有这两天闹得沸沸扬扬的iPhone Nano，M8能否在这些产品打开市场之前竖立起自己的品牌和口碑，我们拭目以待。



快评



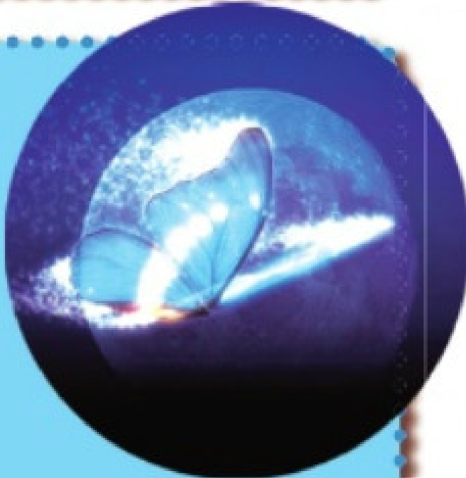
虽然本人不大喜欢大红色，但这期的封面既凸显了传统，又让人感到新时代的气息，非常漂亮。封面如此，内容就更不用说了，但我还是要说一下滴。“应用心得”中《游戏玩家专业点，搜索／下载／更新／一条龙》让人感觉很好很强大。星尘的《幸福的唾沫》写得客观冷静，走的是“冰河路线”。说到这儿想问一下怎么没见到生铁呀！这期中最喜欢有关《辐射》的“专题企划”，看过后令我深思。“龙门茶社”中关于汉化的文章也很好，作者很认真很深入地分析了其中的问题。WGT的报道让我伤心了一把，sky要加油夺冠呀！

最后祝编辑部各路高手新春快乐，万事如意，过冬不着凉，着凉不感冒，感冒了也能做出极品大软。（网友 nagamk）

林晓：谢谢nagamk的祝福，我们一定努力，不辜负大家的希望。2009年第06期的《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是漫步者耳机。

软盘生活 春节大假，你都干了啥？

林晓：春节我挺忙，你呢？是逛街上庙会串门子走亲戚，还是宅家里玩游戏搓麻将看电视……随便聊聊吧。



软粉　小虫爬爬

今年春节让我感到震撼的是爆竹。本来满心欢喜想买个奥运烟花“笑脸”或者“脚印”放着玩玩，再感受一次奥运的激情，但一看那价钱，780RMB，吓死了。后来才知道那价格算便宜的，一般烟花都1000RMB左右了，我都无语了。还有，我这人其实挺怕放爆竹的，声音太大，又觉得危险，尤其害怕“二踢脚”。偏偏“破五”那天，我蹭亲戚的车一路听着热烈的爆竹声终于平安到达家门口，谁知小区门口有几个年轻人放“二踢脚”，一个接一个，我顿时就慌了，捂着耳朵往外跑……结果是我妈拉着我回来的，要不我都进不了家门！



软粉　正在蹉行ing

高三了，还能干什么呢？晚上上网，早晨自己在家学习，下午去上课，我算幸运的了，软盘大多数高三生都开学了。怎么说呢，今年注定是要这么过的，为了六月份的高考，这些代价必定是要付出的，我只希望到时候不要让自己失望了。这也是我今年的新年愿望了，我是相信我自己的，相信我付出的努力是不会白费的……给自己加个油！大家也给我加个油吧！



软粉　真二

考到驾照后首个新年，随着老爸老妈回老家。回来时，是我驾驶，时速没有敢超过75。虽然是乡间公路，但是心里还是噗通噗通的，好在没有出啥岔子。去时老爸花费3小时，我回来花费3小时40分。开车是遭罪啊，太操心了，好累。不过，老爸的捷达还是不错的（没错就是捷达，感觉操控性比老爸原来的皮卡和驾校的皮卡要好多了，至少方向和动力要好不少，转弯时，没有甩尾的感觉）。路上遇到一辆刚刚超车我们的广本，速度很快的那种，在一没有交通提示标志的急转弯处翻车了，而且没有车牌，车体来了一个90度大转身……车门着地了。幸亏人没出事情。

在此提醒那些驾车的朋友，小心驾驶。这里小小透露下，其实，老爸让我锻炼开车是其一，走亲戚能喝酒是其二。毕竟喝得再少，也是酒后驾车啊。所以各位，有个会开车不喝酒的人一起出远门还是很有用的。



软粉　逍遥子

年前，俺当了亲家舅。明天，我又要去当伴郎了，话说除了新郎，基本上婚礼中未婚男性能扮演的角色我都扮演了，哈哈哈。当然了，大年30俺在凌晨12点钟声响起前，出现在了还在公司加班的小师妹面前，哇嘎嘎。压岁钱俺还是有收到一些些的，哈哈开心！



软粉　溪风

春节期间去亲戚家串门，吃无聊的“大餐”。和我姐一起去我堂弟家，三个人用手柄在电脑上玩经典的红白机游戏，《雪人兄弟》《松鼠大作战》《超级玛丽3》……一直玩到凌晨两点多，原来大家都是一样，依旧记得当初疯狂的模样。其间在百度爱好者网站（http://www.baiduer.com.cn/）发年终访谈活动的文章，看着从无到有的点滴，也算是值得欣喜的事了。

岁岁年年，我们的中国年又过去了。新的一年，新的起点。祝大软能获得更多读者的认可，盘友学习进步，工作顺利。

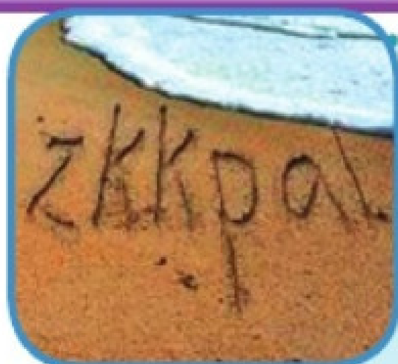


软粉　蕾米莉亚.狸猫

凌乱的桌面一个索尼笔记本，底下是外界的罗技键盘，旁边一个自带鼠标。键盘下一个1GB SD卡加魔兽世界密保卡。几张动感新势力的CD和DVD在桌上罗列着，还有最近感冒放的手纸。郁闷，在家宅呢。

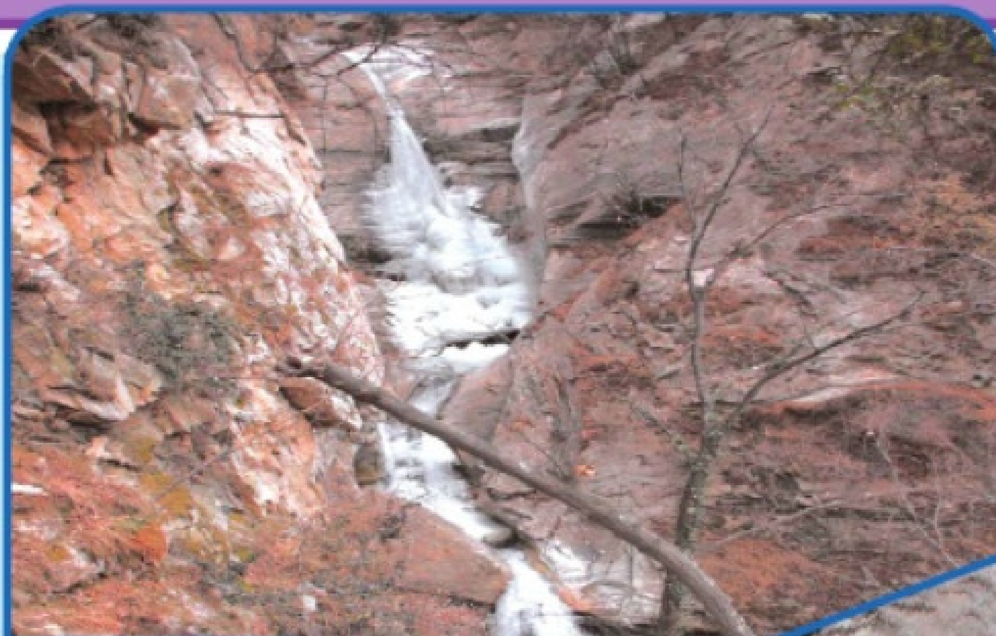
今天发生了一件让我郁闷的事情。今天一共3个人去上日语课。我旁边有个欧吉桑。我有基础，学得快，边学边聊，讲了一些日本经济的事情。某博士生毕业老师和某欧吉桑大惊。过了N久，欧吉桑来句：“你大几？”我高一！我有那么老嘛！





软粉　zkkPaL

过年我认为最好的就是我们几个同学到山上玩了一次。我们这个地方四季分明，南面就是群山。大家都是夏天上山避暑。不过我们偏偏冬天去，冬天虽然寒冷，但冬天自然有冬天的情趣。我们是骑自行车去的，不远，就骑了一两个小时，主要是上坡，累得很。我们去的是某国家级的森林公园，以前夏天来过，如今是冬天了，自然有不一样的情趣喽！







林晓： 看来大家都挺会利用假期的。练车的要注意交通安全，宁停三分不抢一秒。高三的同学我们一起为你加油。宅的那位，要记得锻炼身体，勤晒太阳。爬山的同学们，欣赏大自然的美那可是相当有情趣的事情，羡慕你们啊……祝大家新春快乐，事事如意！

千山鸟飞绝，万径人踪灭。唯有青春的笑容洋溢在冬天的山林里。zkkPaL和他的朋友们的春节就在这里留下了足迹



《魔域》页面找茬活动第2期获奖名单



在2008年第24期“读遍往来”栏目中，刊登了《魔域》页面找茬活动第2期，引起了读者的关注，究竟A、B两张图有哪些不同呢？答案就在右边的图中。

国产魔幻网游大作《魔域》（my.91.com）已于2009年1月16日推出全新资料片“众神归来”。其内容不仅包括群殴PK、军团大战、经典XP技能及幻兽养成等，让玩家体验“你不是一个人在战斗”的魔幻世界。在新版《魔域》中，将融入古希腊神话为“众神归来”故事背景。

A



B



获奖名单：

获得ipod shuffle（1G）

北京　　邵高尚
海南　　李　浩



获得获得精美运动服

河北	刘禹含	广东	袁伟锋	福建	姜荣凯
上海	周乃全	陕西	石炳慧	浙江	兰　琨
江西	吴乃宁	山东	相威婵	重庆	张　平
新疆	杜　宇				

编辑部的八卦

林晓：一个月内连续两次出差，而且目的地都是著名的旅游胜地，这待遇……可真是不错啊。当我们看到冰河头发蓬乱、胡子拉碴、脸色发青地回到编辑部，我们就知道，他这次外出的经历一定很High。所以不逼迫他把借出差之机花差花差的罪行交待出来，我们都觉得对不起读者，更对不起我们自己的良心。于是，就有了这样一篇兴高采烈的交差，哦，不不不，是出差报告。

冰河的出差报告

■本刊记者 冰河

2009年1月8日，北京晴，杭州阴

北京的班机原定中午12点起飞，但是从北京西北四环的编辑部匆忙赶到东北五环外的首都机场时，众乘客被告知因为航空管制的原因，飞机延缓起飞。对于修建了巨大的3号航站楼，乘客众多的首都机场来说，这是个可以理解的原因。更何况仅仅延迟了半小时飞机就可以飞了，国航的效率还是非常的高。只是可怜早上6点半就起床的赶飞机者早已流着口水不省人事，连飞机上的午餐都没吃，压根儿不知道飞机在空中遭遇了什么湍流颠簸，一睁眼已经到了美丽的杭州，时间是下午2点半。

前来接机的杭州乐港的工作人员很敬业，据说这趟班机实际晚点了1个小时，他们连午饭都没吃，一直在等。于是一行6人坐着接机的一辆福克斯前往杭州市区，这辆车内饰非常……可爱，因为这是乐港女总裁杨冰兰的私车。在一片粉红翠绿的氛围中，6名男性豪爽地抽着香烟，一路胡扯以驱散睡意和食欲。只是聊天过于投入也不好，忽然司机一声大喝“悲剧啊！”吓了众人一跳。原来他错过了高速路的出口，直接把车开到了前往南京的路上……

2009年1月10日，杭州晴

连续两天的采访非常密集，这次走访了《热血三国》的研发团队杭州乐堂的上上下下，对于网页游戏的策划和制作有了不少新认识。这些在游戏中寻找梦想的人是一个年轻的团队，其中年纪最大的也就才30岁上下。不过，虽然杭州是一个风格温文的城市，但天南海北聚在一起的游戏制作者们喝酒的风格还没有被同化，晚餐时他们露出的口风就让人心惊胆战。于是餐后本人以要写稿为由，明智地拒绝了他们“去西湖边的酒吧喝两杯”的诱惑。当夜，与记者同住的人踉跄归来，抱着马桶呕吐到天明……

2009年1月11日，杭州晴，北京也晴

回程的飞机在中午，记者终于有时间早起到美丽的西湖边走走。这的确是一个迷人的地方，几千年来生活在这里的人们把西湖打造成了美丽但不失尘世气息的胜地。对于外地人来说，在这里游玩或者居住都会有一种亲切的感觉。本人看到著名的断桥，忍不住想起了著名的唱段“西湖美景三月天哎，春雨如酒柳如烟呐……”据说这段唱词经常响彻在景区的上空，以至于陪本人一起出游的某些当地人已经明言“唱不好就不要乱唱，否则会出人命的”。显然，没有美声，便不要糟蹋美景了，破锣嗓并不能代表真正的劳动人民风范。

2009年1月13日，北京阴，青岛也阴

早上9点45分的飞机前往青岛。来自北京的一众媒体个个手忙脚乱赶到首都机场3号航站楼，不过还是不出意料地有人被迫改签下一班，这可真是一桩悲剧。没吃早饭赶飞机的众人原以为能在飞机上填补一下，不想飞机平稳飞行后，空姐给每人发了……一包苏打饼干，还是无糖的。显然这段航程太短，时间甚至不够大家吃一顿象样的饭。

当晚的新闻发布会上，主持人宣布会议结束时说的一句话让记者印象很深：“中国人获得一些休息和娱乐的权利，实在是很不容易的。所以还请各位媒体多多帮忙，从客观的角度报道一下游戏行业。”

是啊，太不容易了。



2009年1月14日，青岛阴，有风

简直就是“最长的一日”，除了上午的正式会议之外，下午还有4个分论坛同时进行，同时场外巨人、网易、智冠、蓝港等企业还连续举行了新闻交流会。由于本刊只有我一个倒霉蛋赶来，不得不背着包在几个场子间来回赶场。还好，既看到了北京军区总医院网瘾治疗中心主任陶然教授在30分钟对话之后突然仓皇落跑的笑话，也看到了智冠老总王俊博场内外不亚于郭德纲的精彩表演。

不过最精彩的当属丁磊在场外对中国游戏行业的一番建言。发言之前他先吩咐：“把录音笔都收了，摄像机都关上，下面这段报道谁也不许报道，我就是说几句真话，大家听听痛快一下。”在得到“这车轱辘话掐了不播”的承诺之后，他开始针对一些行业内的乱现象进行点名道姓的抨击，发言近1小时，堪称酣畅淋漓。以至于他忘了时间，发言结束后发现已经2点半，赶不上3点钟回广州的飞机了。遗憾的是，遵照丁磊的事先意见，这段发言我们也同样不能播出。只能告诉大家，丁磊是个有主见，敢说真话的人。中国游戏行业，需要这样的人。

可能是跑得太热，脱了厚重的外衣休息了一会，结果着凉了，晚上开始流鼻涕。

2009年1月15日，青岛晴

流着鼻涕继续采访，早上开始的高峰对话王俊博继续发扬“台湾老顽童”的本色，在九城美女总裁“抱团过冬”的建议下，他更为大胆提出了“的确要抱团，我很想抱陈总一下”的建议。到会的另两位女总裁：巨人总裁刘伟、盛大CEO李瑜同样未能逃脱他的“毒手”，在会议结束时惨遭熊抱……

从下午开始，接近尾声的会议开始变成一个大Party，各路人拉着熟识的朋友叙旧，并且筹划当晚的“腐败”计划。流着鼻涕浑身发冷的倒霉蛋不得不硬撑着陪一众帅哥美女吃饭喝酒，青岛啤酒喝到嘴里都变了味。

2009年1月16日，青岛天气不知道，北京天气也不知道

早上7点45的飞机，5点半昏昏沉沉起床，坐着大巴赶到机场，9点左右飞机在北京落地，11点左右几经辗转终于回到北京西南角的家，就此倒下，终于结束了……

1 QQ ○
版本号：2008
制作：腾讯
票数：1998

2 迅雷 (Thunder) ○
版本号：5.8.9.662
制作：深圳市迅雷网络技术有限公司
票数：1981

3 搜狗输入法 ↑
版本号：4.0.0.2088
制作：搜狐公司
票数：1975

4 360安全卫士 ↓
版本号：5.0
制作：奇虎公司
票数：1948

5 暴风影音 ↑
版本号：2009
制作：暴风网际科技有限公司
票数：1925

6 傲游(Maxthon)浏览器 ↑
版本号：2.1.5
制作：傲游天下科技有限公司
票数：1903

7 WinRAR ↑
版本号：3.80
制作：Eugene Roshal
票数：1894

8 千千静听 ↑
版本号：5.3
制作：郑南岭
票数：1889

9 Windows优化大师 ↑
版本号：7.91 Build 9.011
制作：鲁锦
票数：1867

10 卡巴斯基 ○
版本号：2009
制作：卡巴斯基实验室
票数：1842

热门软件排行榜

QQ的是是非非

■福建 逍遥子

当大多数人都还沉浸在春节喜气洋洋的气氛中时，榜单这就已经从天而降，悄然飘落在面前。

胖嘟嘟的小企鹅，凭借自身实力和人气，依旧牛气冲天，继续稳坐榜单第一宝座，众人借势纷纷对小企鹅做出了新的期待。（以下言论仅代表网友个人观点）

糖波唬：只用QQ聊天。

稀饭水饺：期待腾讯Office，腾讯视窗2009，腾讯词霸，腾讯世界！

真二：以后我系统里面从里到外系统，杀毒、游戏、办公全用你的（为啥？好找啊，腾讯网上就有下载，免费，还统一，兼容好）

Wanglinet：如果腾讯出了杀毒软件那会怎么样呢？

Hollylight：那么……TX啊……你快点加入硬件行业吧，我国的自主产业空白正等着你呢。

大猪：我觉得腾讯应该去造战机引擎，在全球也就那么4个国家能造。腾讯说不定还能把人家的引擎研究出个什么来为中国做一点贡献。

看来大家对小企鹅的期待还是很高的嘛。虽然有些期待在未来100年都是不可能实现的……好吧，未来50年行了吧。当然，这其中也有人对小企鹅持质疑态度。

跑水党CEO：突然发现，原来腾讯是中国IT界最大的山寨企业（见下表）。将来我们希望腾讯再接再励，争取全部都能山寨化，让我们用上全免费的山寨腾讯版，全腾讯软件包括操作系统！强烈要求腾讯抄袭WinXP和Vista和Win7！强烈要求腾讯要有自己的WoW支持！

腾讯"山寨"全记录

QQ家族	对应的软件和游戏
腾讯QQ	ICQ
腾讯TM	MSN
QQ游戏大厅	浩方对战平台
QQ团队语音	UCTalk
QQ堂	泡泡糖
QQ音速	O2JAM、劲舞团、DJMax、超级跑跑等
QQ三国	梦幻国度、冒险岛等
QQ幻想	不用说了，和好多游戏类似
QQ飞车	跑跑卡丁车
穿越火线	CS
腾讯拍拍	淘宝等
财付通	支付宝
腾讯TT	Maxthon
QQ直播	PPLive等
超级旋风	迅雷
QQ拼音输入法	搜狗拼音输入法等
搜搜问问	百度知道
搜吧	百度贴吧
QQ音乐	百度MP3
QQ空间	赛我网
QQ播客	土豆、优酷等
QQ交友中心	亚洲交友中心
腾讯滔滔	Twitter

尘：其实还有更多，但是你不得不佩服腾讯，它的市场眼光准得国内市场无出其右，凭借QQ的平台，它的产品总归有良好的市场占有。回过头来想想，我们是不是对腾讯太过苛求了？其实腾讯的独创也有，无非是少了点，更多网友质疑腾讯的无非是霸道的市场策略和完完全全的商业化操作，仅仅以输入法为例，当初不也说Google的输入法抄袭么？

跑水党CEO：楼上还别说，我至今都用着谷歌的输入法，并

排名	软件	版本号	制作	票数	趋势
11	金山毒霸	2008	金山公司	1831	↓
12	eMule	0.48a Build 080919	VeryCD	1824	NEW
13	Photoshop	CS4	Adobe	1819	↑
14	金山词霸	2007	金山公司	1793	O
15	谷歌浏览器（Chrome）	2.0.157.2	谷歌	1786	NEW
16	WPS Office	2007	金山公司	1765	↑
17	Firefox	3.0.5	Mzilla	1750	NEW
18	超级兔子魔法设置	2009.01	蔡旋	1733	↓
19	世界之窗（The World）	2.4.0.2	凤凰工作室	1728	NEW
20	KuGoo（酷狗）	2008.5.308	酷狗科技	1721	↓

（本榜所列软件版本号截止2009年02月04日）

热门软件排行榜

不是不喜欢搜狗的，而是谷歌的输入法打字以后搜索方便啊，不用打开网页就能搜了。但是，抄袭本身就是一件不值得赞扬的事情吧，而且抄袭来还赚钱，这种行为让我想起改革开放初期的倒爷，倒腾别人的东西来赚钱？就一个二道贩子么，再正规再倒儿爷他还是一个二道贩子！就如同娱乐圈翻唱歌曲一样，这不是一种值得提倡的行为。个人以为水货山寨货翻新货还是原创的好。

FIR不是梦：其实，腾讯的……那么多抄袭游戏……都是代理的，都不是自己开发的。

饺子：很难说，连3721都能变360呢。

尘：在目前的IT市场，全球的核心话题就是抄，君不见Apple的iPod、iPhone、Store成功后，多少著名厂商趋之若鹜，EeePC的例子就更不用多说了。

九局下半：咱老百姓看着喜欢，用着好就行。说到抄，好像这几年出来的什么软件也没什么有创新点的。问个弱弱的问题，搜狗拼音出得早还是紫光拼音出得早？

海流：谁能保证QQ医生这一类软件不变成360呢。如果真的需要，腾讯估计能在一夜之间把杀毒一类的软件搞出来，很多软件无非是其他软件的马甲版本，核心都是不变的。

敏仔很忙：存在就是合理，腾讯能把所谓的“山寨”运营得井井有条，而且收益不菲，这就体现了它的价值所在。你换XX公司运营，除了XX世界运营出色外，其他游戏不也是反映平平么？小平爷爷有句好话，“不管黑猫白猫，抓住老鼠的就是好猫”，腾讯抓住了市场，“山寨”又何妨？

最后拿FIR的话来总结下：虽然腾讯很山寨，但不得不说，当登QQ成为一种习惯，你就无法摆脱了……

说完QQ，再来看看大家对第二名的下载软件迅雷都有什么看法。

克里欧司：迅雷好呀迅雷好。有一大兄弟用迅雷BT往我这1MB/s+的上传。爱他爱他。

恶魔：上次下某动漫系列，一共12.4GB，用迅雷下了一个礼拜（没资源），最后上传了40+GB……曾经有人下载20GB东西上传了70多GB，阿门强大的上传能力啊…

油炸半个小翅膀：我们寝室除了我以外都用迅雷，她们一下东西我这儿卡得上QQ都一个跟头一个跟头的……总之一听它那下载完毕的提示音我就哆嗦……

唐僧骑驴：迅雷？唉，上传比下载快，默默无语两行泪啊。

海寂云霄：迅雷确实是好啊！帮你助人为乐还不让你知道，多和谐啊。

阿凯：迅雷好呀，占满网速呀，我们寝室只要有人开了迅雷别人就开不了网页啦。这哥们还喊冤：我也没速度呀。的确没速度，不过我咋看任务管理器联网里红线咋就这么高呢！



嗯，看来群众的眼睛都是雪亮的，迅雷想要维持现今地位，还是要好好做一番努力与改进才是，做好本职工作才是长远之计。

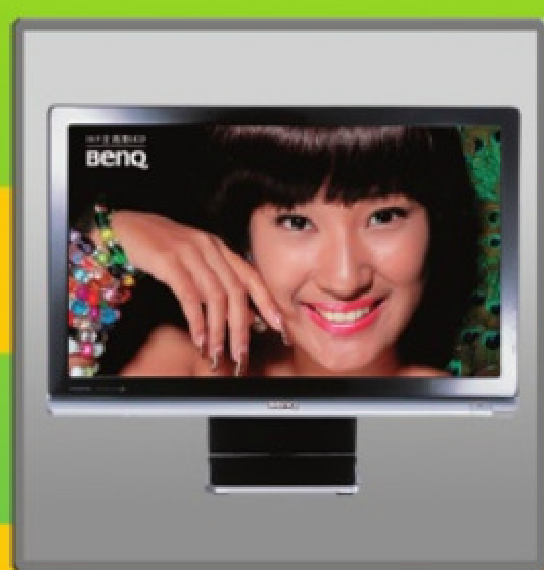
输入法方面，搜狗输入法顺利进军第三名，虽然一路走来非议颇多，但是从面世两年多来，通过不断版本更新，各种功能得到不断加强和改进，已形成气候，保持这种势头必然会在不久的将来开辟出一片全新的天地。

浏览器方面，傲游、火狐、谷歌、世界之窗齐上阵，势要在新的一年里上演四国争霸，鹿死谁手还是未知之数。

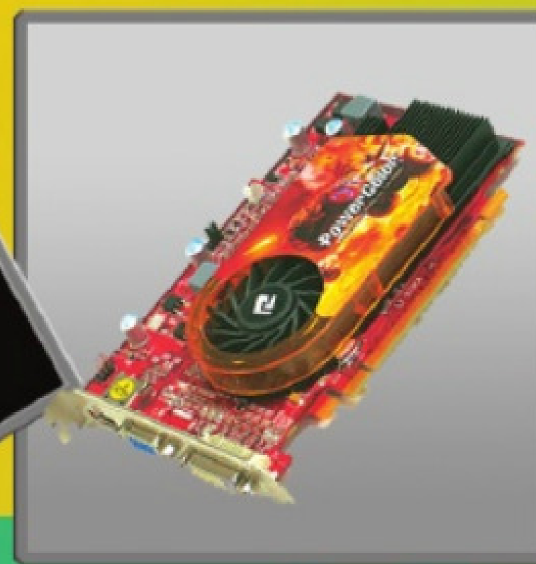
杀毒软件方面，360安全卫士、金山毒霸、卡巴斯基依旧是杀毒主力阵营，唯独不见瑞星，想必是闭关修炼，无暇上榜。这其中，360安全卫士继卡巴斯基之后，开始与国际著名防病毒软件ESET NOD32中国区总代理二版科技合作，通过360安全卫士平台，为国内网络用户提供为期半年的ESET NOD32防病毒软件。今年杀毒市场风云如何变化，且让我们拭目以待。

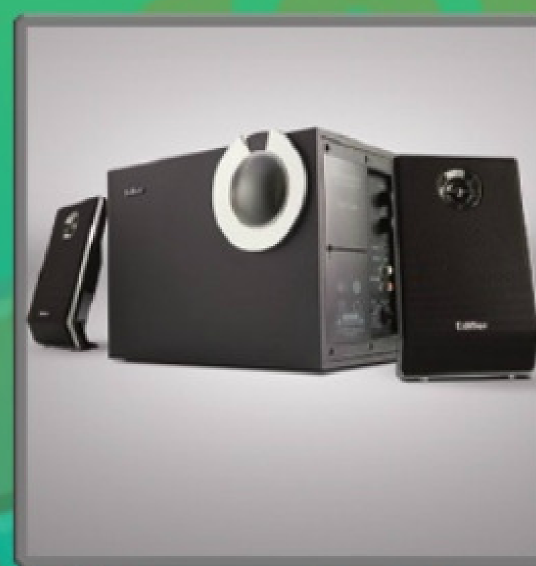
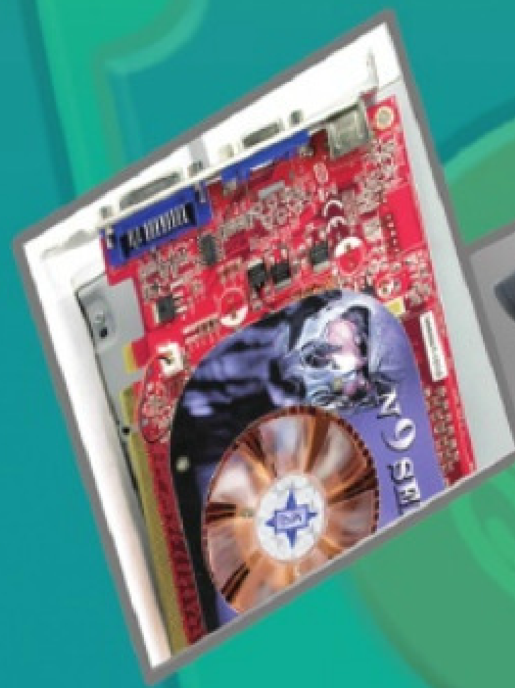
Poptry.com 大众试客

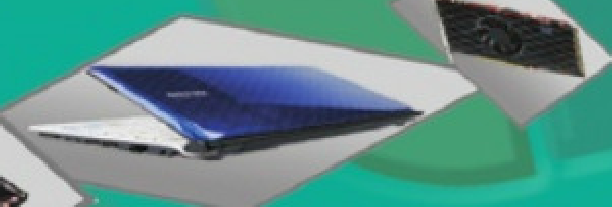
好用你就揣着走
不好大家一起踹





我要申请

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN